

ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲーム タイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº14 - 5 €
SURVIVAL HORROR
DOSSIER ESPECIAL, PARTE 1
ARIA OF SORROW
Castlevania Aria of Sorrow
ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD DEL ÚLTIMO CASTLEVANIA PARA GBA
LOS MEJORES FAKES
TE MOSTRAMOS LAS IMÁGENES FALSAS QUE RONDAN EN INTERNET
BIOHAZARD
バイオハザード
BioHazard © Capcom
KOF2001 © Playmore - Castlevania ~ Aria of Sorrow © 2003 Konami - BioHazard © Capcom
GAMETYPE Nº14 - 5 € / 832 PTAS
00014
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN

¡¡¡diviertete con tu movil!!!

LOGOS Y TONOS

¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT14 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT14 54217 NOKIA.

TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL 906 29 13 64

RELACIONES

ESTE ES SÓLO EL TOP. HAY MUCHAS PERSONAS EN NUESTRA BASE DE DATOS ESPERÁNDOTE...



TOP BUZONES

108230 MIRANDA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS QUE FUNCIONEN BIEN EN LA CAMA. NO IMPORTA EDAD.
120075 CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS Y SIMPÁTICOS PARA POSIBLE RELACIÓN DE PAREJA.
125432 ALBA. CHICA JOVEN, GUAPA Y SIN TAPUJOS. ESTÁ DISPUESTA A DARLO TODO.
127013 ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
127201 CHICO JOVEN BUSCA A OTROS CHICOS PARA SEXO A TOPE. NO IMPORTA EDAD.
127772 MONICA. 25 AÑOS. MALAGA. AGRADABLE Y SINCERA. BUSCA CHICAS DE 20 A 35 PARA BONITA AMISTAD.
148000 BLAS. UN CHICO SIMPÁTICO QUE BUSCA CHICAS DE 27 A 28 AÑOS. HA DEJADO TELÉFONO.
151927 MARÍA. CHICA JOVEN Y SEXY DE SEVILLA. BUSCA CHICOS DIVERTIDOS A LOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
153290 PEDRO. 23 AÑOS. MENORCA. MORENO Y SIMPÁTICO. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICAS.
166542 CHICA DE 18 AÑOS DE SEVILLA BUSCA AMISTAD CON CHICOS DE SEVILLA PARA SALIR DE MARCHA.
169215 MARCOS. 34 AÑOS. BUSCA CHICAS DE 30 A 35 AÑOS PARA AMISTAD Y LO QUE SURJA.
173530 PATRICIA. DE SARRIÁ. LE GUSTA EL FÚTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
174111 MARINA. 22 AÑOS. DE ALMERÍA. RUBIA. ALTA. DELGADA. PELO LARGO... ¿TE ATREVES?
181051 ISABEL. UNA RUBIA DE OJOS VERDES. BUSCA CHICOS CARIÑOSOS DE VALENCIA Y ALREDEDORES.
182760 MONTSE. GERONA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS MAYORES DE 30 AÑOS QUE USEN UNIFORME.
183678 LAURA. 35 AÑOS. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS... Y LO QUE PUEDA SURGIR.
183891 JOSE. 36 AÑOS. VALENCIA. BUSCA AMISTAD O ALGO MAS CON CHICAS SINCERAS.

LLAMA AL **906 51 02 28** o envía **LIGAR16** al **7494**

¿Cansado de que se fijen sólo en el físico? ¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!



TOP 20

54323 DIME BETH
59608 8 MILE EMINEM
62073 SHIN CHAN TV
55058 CARA AL SOL HIMNO
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
55011 HIMNO DE ESPANA HIMNO
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
68014 HALA MADRID HIMNO
54326 SAMBAME UPA DANCE
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
62023 SIMPSONS TV
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
51005 EL EXORCISTA CINE
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
62027 FRAGGLE ROCK TV
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
53341 TU ES FOUTU INGRID
62067 CHIHUAHUA COCACOLA

62065 MTV ANUNCIO
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
62039 RASCA Y PICA TV
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
51021 LA PANTERA ROSA CINE
59468 WITHOUT ME EMINEM
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
57005 TARZAN GRITO
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
62029 VERANO AZUL TV
62007 EL EQUIPO A TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
53221 INFECTED BARTHEZ
54310 MORENITA UPA DANCE
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
51113 MAY IT BE EL SENOR DE LOS ANILLOS
54275 ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
53237 UNIVERSE CHASIS
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
62000 BENNY HILL TV
68004 HIMNO DEL ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
54300 NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
51036 TITANIC CINE
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
51075 GLADIATOR CINE
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
59599 JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
60118 IN THE END LINKING PARK
51131 CONCERNING HOBBITS SEÑOR D ANILLOS
60356 NOT GONNA GET US TATU
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
55022 ELS SEGADORS HIMNO
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTAMANTE
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
56000 LA ABEJA MAYA INFANTIL
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
53014 ECUADOR DISCO
62043 SOUTHPARK TV
51092 HARRY POTTERTHEME CINE

53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
54274 HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
52029 CARMINA BURANO CLASICA
51087 TERMINATOR CINE
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
57006 SILBIDO LIGAR
54313 TRAGEDIA MARC ANTHONY
51008 EL PADRINO CINE
54283 SOBE SON MSM
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
64017 MORTAL KOMBAT VIDEO
59626 IN DA CLUB 50 CENT
64056 EYES ON ME (THEME) FINAL FANTASY VIII
54291 DIGALE DAVID BISBAL
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
50021 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
54332 DEVUELVEME LA VIDA MIGUEL NANDEZ
59580 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
55023 HIMNO DE GALICIA HIMNO
62014 INSPECTOR GADGET TV
56001 EL SHOW DE BARRIO SESAMO INFANTIL
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
62017 MAZINGUER Z TV
54208 CORAZON INDOMABLE CAMELA
59321 THE WAY I AM EMINEM
54268 BAILA CASANOVA PAULINA RUBIO
51158 ROCKY CINE
60004 HIGHWAY TO HELL ACDC
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
51063 PRETTY WOMAN CINE
68003 HIMNO DEL BETIS HIMNO
54272 DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
51111 PULP FICTION THEME
54217 ASEREJE LAS KETCHUP
60023 STAIRWAY TO HEAVEN LED ZEPPELIN
61012 BREATHE PRODIGY
71035 DRAGON BALL MANGA
59605 FEEL ROBBIE WILLIAMS
51016 JAMES BOND CINE
71061 SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
52028 BOLERO DE RAVEL CLASICA
60568 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
54158 PAJAROS DE BARRO MANOLO GARCIA
60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET EMINEM
71017 THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
56008 BAJO DEL MAR LA SIRENITA
62009 EXPEDIENTE X TV
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS EVANGELION
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC HIMNO
54206 TORERO CHAYANNE
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
54219 BAILA MORENA ZUCCHERO
53305 WHATS YOUR FLAVA CRAIG DAVID
53252 INSOMNIA FAITHLESS
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54247 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO
51126 UNCHAINED MELODY GHOST
59541 YESTERDAY THE BEATLES
59563 COMPLICATED AVRIL LAVIGNE
61018 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
54320 SIN TI NO SOY NADA AMARAL
62074 HEIDI TV
51033 STAR WARS CINE
52025 PARA ELISA BETHOVEN
71011 HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
60000 BACK IN BLACK ACDC
60566 MASTER OF PUPPETS METALLICA

60231 BY THE WAY RED HOT CHILI PEPPERS
59624 ROSSO RELATIVO TIZIANO FERRO
71016 FIDDLE DE CHOCOBO FINAL FANTASY VII
54233 PERDONO TIZZIANO FERRO
61005 OXYGEN JEAN MICHELLE JARRE
51013 INDIANA JONES CINE
60556 FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
54131 ENTRE 2 TIERRAS HEROES DEL SILENCIO
62032 COCA COLA TV
54222 AVE MARIA DAVID BISBAL
54304 EL QUE QUIERA ENTENDER.... MAGO DE OZ
52023 CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS WAGNER
59584 DIE ANOTHER DAY MADONNA
56002 HAKUNA MATATA INFANTIL
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
54014 CACHO A CACHO ESTOPA
62054 EL PAJARO LOCO TV
63001 MARCHA FUNEBRE TRADICIONAL
51127 LA VIDA ES BELLA CINE
51105 CANCION DEL MARIACHI A. BANDERAS
65018 LA CABRA YEYE
66080 LA CHICA DE IPANEMA ASTRUD GILBERTO
66024 PALOMITAS DE MAIZ 70
53257 NEVER AGAIN MILK INC
56027 LA GALLINA TURULETA LOS PAYASOS
71031 SAKURA SAKU LOVE HINA
60007 THUNDERS TRUCK ACDC
53220 MOI...LOLITA ALIZEE
53225 OUT OF GRACE ANGLIA
51004 CARROS DE FUEGO CINE
59005 TAKE ON ME AHA
60009 YOU GIVE LOVE A BAD NAME BON JOVI
53262 SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
59477 THE REAL SLIM SHADY EMINEM
54119 INSURRECCION EL ULTIMO DE LA FILA
51044 AUSTIN POWERS CINE
59620 DY NA MI TEE MISS DYNAMITE
59587 DIRRTY CHRISTINA AGUILERA
54213 QUE LA DETENGAN DAVID CIVERA
54324 SABES ALEX UBAGO
60020 LIGHT MY FIRE THE DOORS
57003 20TH CENTURY FOX SINTONIA
54307 69 PUNTO G JOAQUIN SABINA
60072 ITS MY LIFE BON JOVI
60014 BREAKINGT THE LAW JUDAS P
53308 HEAVEN DJ SAMMY & JANOU
54212 VINO TINTO ESTOPA
71000 THEME DORAEMON
60378 WAIT AND BLEED SLIPKNOT
54256 QUE EL RITMO ... P. MANTEROLA
54325 ANTES QUE VER EL SOL COTI
61009 JUST CANT GET ENOUGH D. MODE
53247 DARK PHARAO BARTHEZZ
51157 TEMA DE LA FUERZA STAR WARS
62079 ANUNCIO MARTINI TV
62046 MCGYVER TV
54151 SIN DOCUMENTOS RODRIGUEZ
60017 OTHERSIDE R. H. CHILI PEPPERS
62050 LOS MUNSTERS TV
54337 SO PAYASO EXTREMODURO
54321 MORIRIA POR VOS AMARAL
54329 LAGRIMAS DE... J. SABINA
71042 13 NO JUNJOU... R. KENSHIN

71042 13 NO JUNJOU... RUROUNI KENSHIN
56024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA INFANTIL
51070 TIBURON CINE
51002 AXEL F CINE
65008 TE ESTOY AMANDO...LAS GRECAS
54298 MOLA MAZO CAMILO SESTO
68007 MALAGA HIMNO
56005 LOS PITUFOS INFANTIL
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
66059 KILLING ME SOFTLY ROBERTA FLACK
51001 ADDAMS FAMILY CINE
51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI CINE
54218 BICHO MALO CAPITAN CANALLA
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
62062 BETTY LA FEA TV
61049 MINDFIELDS THE PRODIGY
72216 LIKE A PRAYER MADHOUSE
59474 GANGSTAS PARADISE COOLIO
55009 USA HIMNO
61014 TAINTED LOVE SOFT CELL
50008 KALINKA (RUSA) TRADICIONAL
60292 GOD SAVE THE QUEEN SEX PISTOLS
54330 AMISTAD ISLA DE SAN JUAN
61010 BLUE MONDAY NEW ORDER
51120 AMELIE CINE
62063 A LITTLE LESS (NIKE) ELVIS PRESLEY
53249 POWER BRENA BARTHEZZ
54333 DEVUELVEME A MI CHICA S. SOCIAL

NOVEDADES

53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
53347 ALEX C . RHYTHM OF THE NIGHT
53354 JUNIOR SENIOR MOVE YOUR FEET
54350 BONITO JARABE DE PALO
54351 UPA ONE AGAIN
54352 ROSER NO VUELVAS
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
60586 HOW SOON IS NOW TATU
60587 MOBSCENE MARILYN MANSON
64086 SOMETHING YOU SAID BANGLES
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
72286 WEEKEND SCOOTER
72289 MAKE LUV ROOM 5 FEAT CHEATHAM
82605 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM



NOVEDADES

81685 (TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU IN-GRID
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80174 X-FILES MARK SNOW
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
81686 SAMBAME UPA DANCE
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80135 AIN T IT FUNNY JENIFER LOPEZ
80556 ALL THAT JAZZ CHICAGO



*Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,06 € red fija, 1,357 € red movil Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envio de publicidad. Para darse de baja de la misma llame al 902013633



Año 3. Número 4.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens", Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Juan Carlos García "Shingo", "Laguna Redfield", Santi Pérez A. "Chojin", Daniel Díaz "Torke", Francisco Pérez A. "Los Pakos", "Elix Koorishinzou", Silvia Rodríguez "Blue Mary", Diego Pérez Hidalgo, Rafael Barbero "Mangafan" y Juan Carlos Pretel.

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Diseño de menú interactivo:
Diego Pérez Hidalgo

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cía
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Agosto-Septiembre 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Menudo mesecito llevamos... Entre follones con los distribuidores que nos dejaron aparte el suplemento de ***Anitype*** (o sea, ***Gametype 13'5***), un ordenador que petó por la calor (¡esto es el infiernoooo!) y que por razones de curro tenemos que adelantar la siguiente ***Anitype***, estamos con unas ganas locas de salir corriendo para pasar unos días en costas hawaianas, lejos de todo contacto con material electrónico.

Jops... ¿Os disteis cuenta que en anterior editorial (***13***) puse en grande abajo que era el ***14***? Cómo se nota que en cierres llevo encima una empanada mental tamaño *XXL*...

Bueeeno... Pues nada, otra revista acabada. Por petición de los lectores empezamos a publicar en este número la primera de 3 entregas donde recopilaremos todo el material que teníamos reservado para lanzar un número extra sobre *Survival Horrors*, un género que nos encanta a todos y con el que comenzamos este mes centrándonos en los 2 títulos más importantes: ***Resident Evil*** (***BioHazard***) y ***Silent Hill***. Dejamos los shooting de ***Resident*** y lo que se sabe de la versión on-line para ***Gametype 15***, donde además se darán cita otros títulos destacados y alguno que otro semi desconocido por el jugador medio.

Dejando a un lado el especial de terror, siento deciros que al final hemos cancelado el artículo que *Solid* iba a hacer sobre el *Zelda*. Él ha decidido que ya ha pasado demasiado tiempo desde su salida y que ya lo han machacado suficiente (incluso nosotros con el artículo *preview* de *Gozu*). Lo siento mucho por los fans de los Zelda y de nuestro redactor *Solid Snake* (que yo se que sois muchísimos). En su lugar vamos a cubrir un buen número de páginas con 2 macro artículos de ***Castlevania ~ Aria of Sorrow*** y ***Made in Wario*** (2 títulos que no deberíais dejar pasar). *Solid* también se encarga de repasar la segunda parte de ***DragonBall Z ~ The Legacy of Goku II***, secuela del penoso juego para **GameBoy Advance** esta vez bastante mejorado.

Por cierto, estreno sección en este número. En ella os iré mostrando *fakes*, noticias falsas, capturas y montajes de los que rulan por la *web* cuyo único objetivo es gastar una pequeña broma a quienes las encuentran o en algunos casos meramente hacer una parodia del juego que sea. A ver si os gusta. ¡Ah! Y seguramente en el próximo número añadamos otra sección nueva para los frikosos que gozan de mucho tiempo libre... ^_~

Para acabar, pedir disculpas a quienes el mes pasado comprasteis ***Anitype 15*** para conseguir el suplemento exclusivo de 16 páginas de ***Gametype*** que le debería haber acompañado. Por un problema en la distribución (como he dicho al principio) se quedaron los suplementos fuera del envoltorio y nadie se dio cuenta. Dicho suplemento finalmente acompañará a ***Anitype 16***, a la venta (más o menos) en el mismo momento en que se venda esta revista que tenéis en las manos (o sea, un mes antes de lo normal). De todos modos, echad un vistazo al *CD* de este mismo número.

¡Y hemos recuperado los *Super Players*! ¡Al fin sacamos tiempo para meterlos! Además, con la nueva sección especial de ***Metal Gear Solid 2***...

Por cierto, ¿habéis visitado ya nuestra *web*? *www.typeteam.net*

Os esperamos por allí... ^_^

Sergio Herrera

(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)



nº 14

FLASH NEWS FLASH NEWS FLASH NEWS

PlayStation 2:

Hudson está realizando un nuevo Bomberman, teniendo esta vez la posibilidad de jugar on-line. Podrán jugar un máximo de 8 personas a la vez y será compatible con el Network Adapter y el Broadband Unit de PS2 y no hará falta la utilización del HDD. Existen un total de 10 áreas para realizar las luchas on-line y podremos confeccionar a nuestro propio bomberman.
En el modo Create Room podremos crear nuestras propias fases e invitar a otros jugadores on-line a
que las prueben con nosotros. El juego saldrá en Japón en verano.



Konami ha anunciado que la versión japonesa del Silent Hill 3 vendrá con un CD de múscia de regalo que poseerá 5 pistas, cuatro de ellas pertenecientes al juego y una totalmente exclusiva. El juego saldrá en Japón el 3 de Julio al precio de 6980 yenes. Ese mismo día también saldrá a la venta un DVD llamado Lost Memories: The Art & Music of Silent Hill al precio de 2800 yenes.
Este DVD contiene más de 200 minutos de video pertenecientes a la saga de horror de Konami entre trailers, finales, presentaciones, zonas de juego, ilustraciones y músicas (lo dicho, que ojalá hubiera sido Europa el último lugar al llegar este juego ya que así posiblemente habríamos disfrutado de todas estas novedades).

Gainax y Proyect Eva lanzarán el 11 de Septiembre en Japón al precio de 6800 yenes el juego Neon Genesis Evangelion - Ayanami Ikusai Keikaku with Asuka Hokan Keikaku.
En este juego deberemos elegir a Rei o Asuka y de forma parecida al Princess Maker ir planeando la vida de la chica día por día. Según la chica que elijamos ocurrirán situaciones totalmente diferentes e incluso podremos cambiar la personalidad original del personaje elegido.



Bandai sigue como siempre con la tónica de solo lanzar juegos basados en animes y esta vez lo ha hecho con el Mobile Suit Gundam Seed, la última entrega de esta inmensa, interminable y más importante saga de robots. Los acontecimientos ocurridos en el juego serán los mismos que se vieron en la serie de animación. El juego está realizado en 3D aunque la acción se desarrolla tipo 2D. Saldrá en Japón el día 31 de Julio al precio de 6800 yenes.



Namco está realizando un nuevo juego de conducción llamado R: Racing Evolution.
Podremos elegir un modo llamado
Racing Life donde tendremos que convertir en una corredora profesional a una chica llamada Rena, supervisada por Steven Garnier y Eddie O'Brien.
Como rival tendremos a Gena, perteneciente al equipo contrario. Este modo de juego está dividido en capítulos y aparecerán videos CG entre cada uno de ellos. Entre otros podremos manejar los coches BMW
McLaren F1, Calsonic Skyline y Dodge Viper Coupe.



Acces Games está realizando un juego de infiltración, acción y espionaje llamado Spy Fiction. El juego posee un parecido bastante notorio con el Metal Gear Solid 2 ya que podremos realizar prácticamente todos los movimientos vistos en el juego de Konami, incluso hacernos invisibles ayudados de un "aparato" y también el guión poseerá bastantes similitudes. Podremos elegir entre dos agentes, el chico Billy Bishop y la chica Sheila Crawford. En el juego tendremos que desarmar a un grupo terrorista liderado por un hombre llamado Unknown (desconocido). El juego saldrá
en Japón a finales de año y tiene muy buena pinta.



Capcom está realizando un juego on-line de acción llamado Moster Hunter. La misión principal de este juego es la de derrotar a numerosos monstruos de diferentes tamaños y personalidades. Podremos hacer equipo con otras tres personas que estén conectadas. Existirá gran variedad de armas y trampas para derrotar a dichos enemigos. Tras derrotar a los monstruos podremos usar sus huesos, piel o partes del cuerpo para realizar nuevas armas y armaduras.



Bandai está realizando el juego From TV Animation: One Piece Grand Battle 3, basado en la serie de anime One Piece. Las características de lucha son prácticamente idénticas a la de sus antecesores, es decir gráficos 3D y forma de juego 2D. Lo más destacable del juego es la inclusión de nuevos personajes de la serie. Algo después también aparecerá para GameCube.



Sega lanzará a un precio reducido algunos de sus juegos más carismáticos como Space Harrier y Golden Axe en una colección llamada Sega Ages. El precio de cada juego será de 2500 yenes.
Estos juegos tendrán retoques gráficos para que no se queden tan obsoletos.





ESP lanzará a finales de año el juego de boxeo Hajime No Ippo - Victorious Boxers 2, basado en la serie de anime de mismo nombre.
El juego está realizado en 3D al igual que su antecesor.





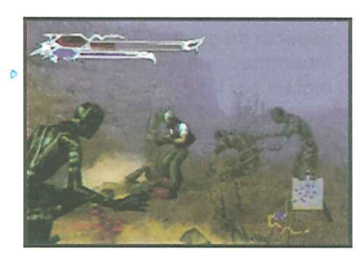
Konami está realizando un juego de simulación manager de futbol llamado Formation Final. En el juego tomaremos el rol del entrenador del equipo que escojamos. Deberemos ir realizando diferentes misiones para poder incrementar la habilidad y reputación del equipo. También se podrá negociar con famosas estrellas de otros equipos para que se unan al nuestro. Este juego saldrá en Japón el día 18 de Septiembre al precio de 6800 yenes.



D3 Publisher está realizando un juego de acción samurai llamado Makai Tensei.
En el juego deberemos manejar a un samurai que luchará contra asesinos y demonios en un mundo llamado Makai (mundo demoniaco).
El juego tiene un estilo RPG, donde podremos subir de nivel y aprender nuevas habilidades.
La apariencia de las fases cambia según la hora que entremos en ellas.



Sega está realizando una nueva entrega del Altered Beast, pero esta vez en un completo 3D. La mecánica de juego es muy parecida a la vista en al saga Dinasty Warriors. Como era de esperar el personaje principal se podrá transformar en numerosas bestias y cada una de ellas poseerá sus ataques exclusivos.



Capcom está realizando una aventura de suspense llamada Glass no Bara. En este juego tomaremos el rol de un periodista que posee el poder de leer la mente de las personas con tan solo tocarlas. Tendremos que usar este poder
para investigar una serie de casos de homicidio sin resolver y para ello deberemos hablar con los sospechosos y reunir pruebas.

Aruze está realizando el RPG Shadow Hearts II. La historia tiene lugar 6 meses después de los eventos ocurridos en la primera entrega. Los dos personajes seleccionables serán Nichol y Kallen. Esta vez la misión será la de derrotar a unos demonios que amenazan la seguridad de un poblado de Francia llamado Domremy.



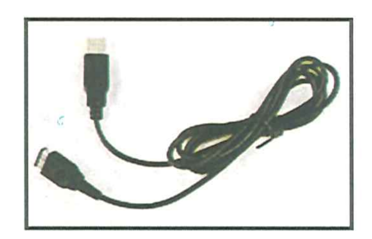
GameBoy Advance:

Con la salida en Japón el día 29 de Agosto del Shinyaku Seiken Densetsu (Sword of Mana) se venderá un pack que incluye el juego y una versión exclusiva de GBASP en color azul claro.



Square Enix que inicialmente iba a lanzar un remake del Final Fantasy III para WonderSwan Color lo ha anulado para sacar este juego en GBA ya que las ventas del mismo serán muchísimo mayores en la portátil de Nintendo.

Smile lanzará un cable USB para recargar la batería de la consola (solo versión SP) al precio de 780 yenes.
Este cable se conecta al puerto link y el otro extremo a cualquier ordenador con conexión USB.



GameCube:

Bandai y Atari están realizando la versión de GC del Dragon Ball Z - Budokai con algunos cambios respecto a la de PS2.
La diferencia mas notablecon respecto a sus anteriores versiones son los gráficos, que han sido cambiados al estilo cel-shaded dandole así un toque algo más parecido al anime, según como se mire.
A causa de este cambio gráfico los personajes han sido desprovistos de gran parte de sus detalles y número de polígonos.
El juego tendrá 23 personajes seleccionables y 29 niveles para luchar y unos 60 combos diferentes.



Epoch lanzará el 18 de Julio en Japón al precio de 6800 yenes el juego de acción Doreamon - Let's Play in Mini Land.
Como siempre Doraemon podrá utilizar sus inventos traídos del mundo futuro para ayudar a Nobita a lo largo de todo el juego. El entorno esta creado en un completo 3D bastante colorido.



Xbox:

Sega está realizando una nueva versión on-line del juego de carreras Sega GT. El juego posee más de 40 modelos nuevos de coches, múltiples modos de juego, más pistas, nuevos efectos atmosféricos, la opción de tradear partes de los coches con otros jugadores y la posibilidad de transferir los datos del Sega GT 2002.

Microsoft está realizando un juego de acción llamado Magatama. Lo más destacable de este proyecto es que está siendo dirigido por Kawai Hiroshi, un ex miembro de Square que dirigió el Final Fantasy VII y IX, para muchos jugadores los mejores FF de toda la saga. El juego aparecerá a finales de año.



FLASH NEWS

WonderSwan:

Bandai está realizando el RPG Saint Seiya - Legend of Gold Perfect Edition.
Este juego se trata de un remake que une en un mismo cartucho los dos títulos que aparecieron en Nintendo 8bits de esta serie de anime.
Este juego saldrá en Japón el día 31 de Julio al precio de 3980 yenes.



Bandai está realizando otro juego basado en la serie de anime One Piece llamado From TV Animation: One Piece - Chopper's Great Adventure.
El personaje principal del juego es Chopper (un especie de reno) que deberá buscar la forma de devolverle sus formas originales a sus compañeros que han sido transformados en animales.



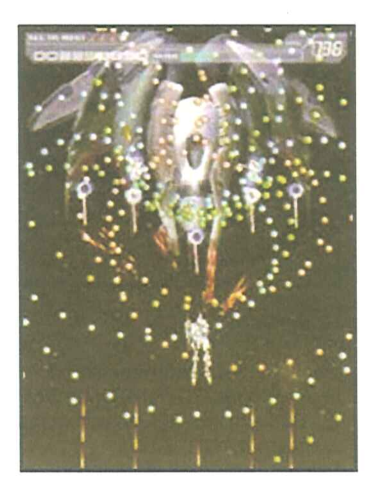
Dreamcast:

G-Rev está realizando una versión de su título de naves Border Down. Este juego esta realizado en 3D pero la forma de juego es la clásica de los shooting 2D.
La versión casera tendrá la opción de poder ser jugada con un ratón llamado
Border Down Mouse Pad que vendrá de regalo.
¿Será este el último juego comercial que aparecerá para Dreamcast?



Arcade:

Taito está realizando en la placa NAOMI un arcade shooting llamado Psyvariar 2 - The Intention of Fabrication. En este juego manejarmeos una nave llamada MDS (Medium Drive Suits) que podrá utilizar un sistema de batalla llamado Buzz. El modo Buzz no es otra cosa que la posibilidad de ganar experiencia cuanto m´ss se juegue, dandonos nuevas armas y poder de ataque. Aunque la nave sea destruida, el nivel y potencia de disparo se mantendrán intactos.



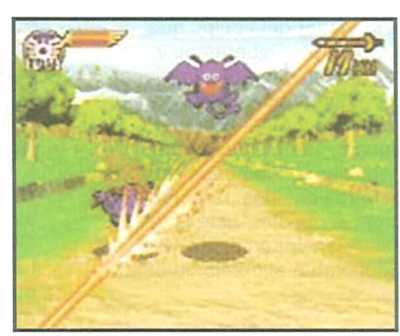
Capcom ha anunciado que su juego de lucha Capcom Fighting All-Star - Code Holder no ha sido cancelado, pero su salida a quedado retrasada por el momento a una fecha indeterminada.

Otros:

Square Enix lanzará un juego de acción de espada basado en la saga Dragon Quest llamado Kenshin Dragon Quest - Yomigaerishi Densetsu no Ken. El juego está almacenado en la Crest Unit (una caja que hace de consola) que se conecta directamente a la TV, por lo que no hace falta ninguna consola para poder jugarlo. Con un controlador con aspecto de espada tendremos que ir matando a los enemigos que aparezcan en pantalla a base de mandobles. La forma de juego es muy parecida a la del Mazen, un juego arcade de Namco. Square Enix tiene previstos vender mas de 1 millón de unidades de este juego y aparecerá en Japón el día 19 de Septiembre al precio de 6980 yenes.

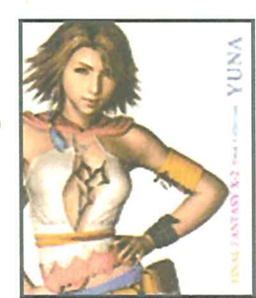
Solid Snake

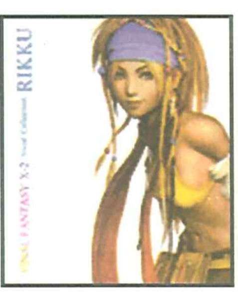


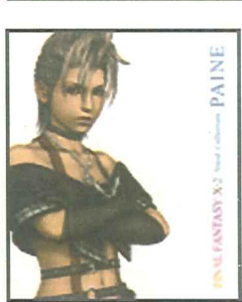


FFX2: TRES NUEVOS CD'S

Square Enix lanzará en Japón tres nuevos CDs de música de Final Fantasy X-2 el día 16 de Julio al precio de 1800 yenes. Esta colección se compone de tres versiones diferentes enfocadas en Yuna, Rikku y Paine ya que cada CD poseerá dos canciones exclusivas del personaje en cuestión, incluyendo la versión vocal y karaoke. Cada CD tiene de regalo un DVD con un video especial de FFX-2.








TypeTeam
¡LA DIVERSIÓN NO TERMINA AQUÍ!
http://www.typeteam.net/
¡¡YA TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN
LA WEB OFICIAL DEL EQUIPO TYPE!!
· Sección de Videojuegos
ゲーム タイプ
Gametype
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジ
CON SECCIÓN ESPECIAL
DEDICADA A REPASAR
TODAS LAS ENTREGAS
DE FINAL FANTASY
· Sección de Manga y Anime
Anitype
アニタイプ
MISION TOKYO
APARTADO OFICIAL SOBRE EL PROGRAMA
DE RADIO DE MANGA Y ANIME
MISIÓN TOKYO, CON
EMISIÓN ON-LINE
¡¡CON MELODIAS DE
VIDEOJUEGOS Y ANIMES
PARA MÓVILES NOKIA
TOTALMENTE GRATUITAS
CREADAS EN EXCLUSIVA!!
¡¡NUEVAS CADA SEMANA!!
simplemente escribe en tu navegador
www.typeteam.net
y sabrás lo que te hemos preparado...
Sephirot está bajo © Square (como sino o supiera to Dios...) y lo pongo aquí porque es un flipao y mola un puñao (sí, soy un friki de narices -Mr.Karate-). Será que no mola el dibujo...
HOSTED IN SPAIN
AÑO 1 - WEB 1 - 0€
¿CÓDIGO?
¿PARA QUÉ?

Castlevania
Aria of Sorrow

Se puede decir que para cualquier fan de la saga Castlevania de Konami es imprescindible poseer una GBA ya que para esta consola están apareciendo todas las nuevas versiones de la saga e incluso saliendo más de una entrega por año, superando siempre en gráficos y jugabilidad a la anterior. Esta vez el nombre elegido es *Castlevania Aria of Sorrow*, un juego que sin duda ha sobrepasado todas las expectativas que se tenían de él, ofreciendo magníficos gráficos, músicas *made in* Konami, perfecta jugabilidad, novedades y una larga duración de juego.

En el año 2035 mucha gente de Japón está a la expectativa del primer eclipse solar del milenio. *Soma Cruz* es un estudiante de instituto normal que como todas las personas de su entorno está interesado en ver dicho evento. Por este motivo decide ir al santuario *Hakuba*, perteneciente a los padres de su amiga de la infancia y compañera de clase *Mina*, un lugar muy elevado donde seguro que el acontecimiento se verá estupendamente. En el momento en que *Soma* empieza a subir las escaleras que conducen al santuario, estas le parecen interminables, como si algo no le dejase llagar a su destino. Pero a pesar de todo consigue llegar a la entrada, donde sufre un repentino desmallo, despertando poco después en la entrada de un gigantesco castillo acompañado únicamente por *Mina*, un extraño hombre con poderes y esqueletos alados por todas partes... ¡*Soma Cruz* se encuentra en el castillo de *Dracula*, que a su vez se encuentra dentro del eclipse solar!



JAPÓN SALIÓ DE JAPÓN

Personajes

Soma Cruz: es un alumno de instituto normal y corriente, si no fuera porque tiene el pelo largo y blanco y viste con un abrigo con cuello de plumas y pantalones de campana... pero aparte de esto es bastante normal. Un protagonista muy característico de la diseñadora del juego, *Ayami Kojima*, que aunque está más que reconocido su grandioso talento para crear ilustraciones y diseñar personajes, también es verdad que está un tanto atascada en esto de crear protagonistas ya que todos tienen prácticamente el mismo aspecto (el pelo largo y blanco no puede faltar).

Mina Hakuba: amiga de la infancia y compañera de clase de *Soma*. Es la hija del dueño del santuario de *Hakuba*. En el castillo de *Dracula* le será de gran ayuda a *Soma* ya que le dará valiosa información y pistas para desvelar secretos del juego, aunque ella no se moverá de la entrada del castillo ya que no sería más que una molestia para *Soma*.

Mina

Soma

Genya Arikado: un poderosísimo hombre de pelo largo y negro que ayuda a *Soma* a lo largo de su lucha contra los aliados de *Dracula*. Conoce perfectamente todos los ritos de resurrección de *Dracula* que se han realizado durante los últimos siglos y desde hace diez años visitaba el santuario de *Hakuba* por razones desconocidas. *Mina* cree que por *Arikado* no pasan los años ya que lo lleva viendo con el mismo aspecto desde la primera vez que visitó el santuario, cuando ella era sólo una niña.

Yoko Belnades: ha sido enviada por la *Iglesia* para que investigue todo lo relacionado con las resurrecciones de *Dracula* que se producen cada aproximadamente cien años. Existe una extraña relación entre *Yoko* y *Arikado* ya que esta parece conocerlo bastante más que el resto de personas de su alrededor. Rumores apuntan a que *Yoko* es descendiente de *Sophia Belnades*, quien ayudó siglos atrás a *Trevor* (***Castlevania 3 ~ Dracula's Curse***).

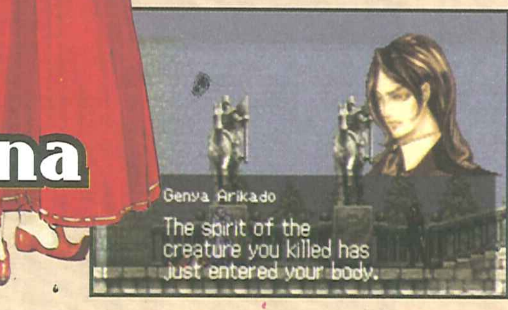
Hammer: un robusto soldado (se parece bastante a *Umibozu* de ***City Hunter***, sólo le faltan las gafas de sol) que se encontraba investigando el santuario de *Hakuba* y los extraños sucesos que últimamente estaban ocurriendo allí.

Decide montar una tienda en la entrada del castillo donde podremos comprar gran parte del armamento necesario para terminar el juego y valiosos *items*.

Julius (J): perdió la memoria repentinamente en el año 1999 por lo que no recuerda de su pasado nada más que su nombre. Un extraño poder le hizo dirigirse hacia el castillo de *Dracula*. Al parecer está buscando un objeto muy preciado para él que se encuentra escondido en algún lugar del castillo.

Graham Jones: es el fundador de una secta religiosa que en muy poco tiempo ha obtenido un enorme número de adictos. Se rumorea que posee poderes mágicos y está muy interesado en todo lo relacionado con *Dracula*.

En la imagen podéis ver a todos los personajes de este nuevo *Castlevania* (de arriba a abajo y de izquierda a derecha). *Graham, Genya, Julius, Hammer, Yoko, Soma* y *Mina*.





Jugabilidad

Desde que apareció el ***Castlevania SOTN*** de **PSX**, todas las posteriores entregas en *2D* de la saga han mantenido el estilo que este juego creó y esta vez no ha sido una excepción, de hecho es el título que más semejanzas posee respecto al "original", por llamarlo de alguna manera.

Primeramente el protagonista no es un *Belmont* y no lucha armado del látigo *Vampire Killer*, sino que podremos ir cambiando entre un gran número de armas que iremos encontrando por el castillo, las cuales nos darán los enemigos cuando los destruyamos o que podremos comprar en la tienda de *Hammer*. Las armas van desde todo tipo de espadas, pasando por lanzas, guantes, pistolas, cuchillos, cañones de plasma, mazas, martillos, hoces, hachas, tridentes... y un largo arsenal más en el que cada género de arma posee varios tipos diferentes como por ejemplo largas, cortas, pesadas, ligeras, mágicas, fuego, hielo, rallo, veneno... También podremos subir de *level* un máximo de 98 veces (empezando con *level 1*) y según qué enemigo derrotemos ganaremos más o menos experiencia, algo que acerca todavía más a este juego al estilo *RPG*, aunque casi todas las últimas entregas ya poseían esta característica.

La mecánica de juego es la misma que en todas las entregas anteriores de **GBA** y la versión de **PSX**, es decir que nos encontramos en un castillo inmenso lleno de cientos de habitaciones colocadas de una forma que no tiene mucho sentido arquitectónico (pobres esqueletos camareros que tendrían que ir de una punta a otra del castillo dando saltos para llegar a escaleras suspendidas en el aire para poder servir a su vampírico amo).





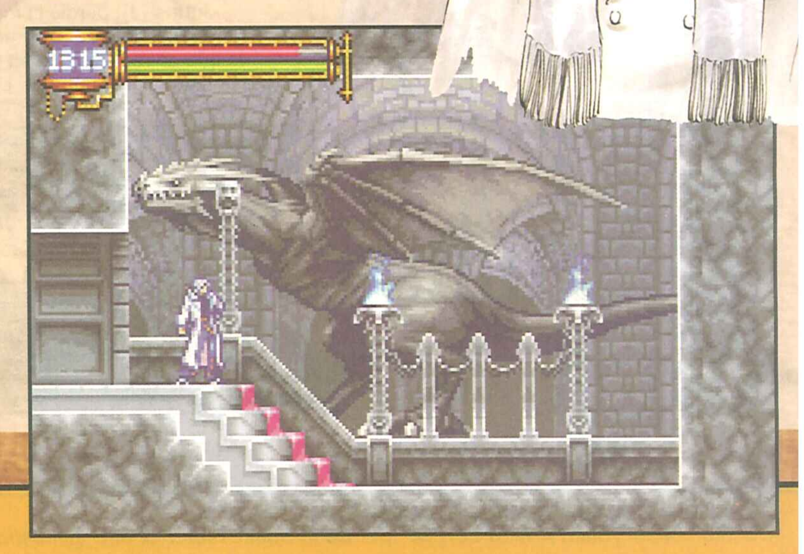
Cada vez que entremos en una nueva habitación irá subiendo el porcentaje de estancias descubiertas, siendo el máximo un 100% y dando cada habitación (cuadrito más pequeño en el mapa) un 0,2% del total. Esto quiere decir que podremos acceder al imprescindible mapa del castillo donde se nos muestran los lugares donde hemos estado y los que nos quedan por descubrir, aunque hasta que no obtengamos nuevas partes del mapa habrá lugares que no se nos muestren más algunos extra totalmente ocultos que no se verán hasta que entremos en ellos.

El manejo de *Soma* es muy sencillo y no hay que realizar complicadas combinaciones para realizar los ataques especiales. Los movimientos son muy suaves y nos dan bastante libertad, sobretodo cuando adquirimos el doble salto, resultando de esta manera muy fácil movernos por el castillo.

Como punto negativo decir que en las zonas donde tenemos que bucear se hace a veces demasiado tedioso el hecho de tener que estar equipandonos cada vez que entremos en el agua el alma *Undine* que nos da el poder de bucear. A mi parecer este poder tendría que haber sido una habilidad de las que cuando las consigues siempre están activadas y por el contrario algunas de las habilidades no tienen mucha utilidad real como por ejemplo el *Galamoth*.

Como siempre tendremos las oportunas habitaciones para grabar partida donde también se repondrá toda la vida y magia y por suerte vuelven a estar







Soul Set

La principal novedad de esta entrega es la posibilidad de equiparnos con tres almas a la vez pertenecientes a los enemigos abatidos previamente.

Cada vez que destruyamos a un enemigo tenemos una probabilidad de absorber su alma, rondando más o menos en un 5%, lo que quiere decir que tendremos que matar a muchos enemigos una gran cantidad de veces para que nos entreguen su preciada alma. Un mismo tipo de enemigo nos puede dar el alma un número indefinido de veces, aunque tan sólo podremos mantener un máximo de 9 de ellas.

La utilización de las almas es lo que resta magia a *Soma*, por lo que al inicio del juego podremos utilizar almas que consuman poca magia o algunas de mayor consumo por pocos segundos, aunque al ir consiguiendo *levels* podremos utilizar algunas de ellas casi indefinidamente, ya que tendremos tanta magia que antes de gastarla conseguiremos más.

Esta vez la magia se repone recogiendo los típicos corazones que caen de las distintas llamas que se encuentran por todo el castillo repartidas en candelabros, lamparas, antorchas, etc, y como siempre tendremos los corazones pequeños que flotan por el aire que dan un poco de magia y los grandes que caen al suelo y que reponen bastante magia.

También la magia se irá reponiendo poco a poco automáticamente y la rapidez de esto depende de varios factores como el *level* que tengamos o los objetos que llevemos equipados.

Las almas poseen diferentes usos que se dividen en tres tipos claramente diferentes:

1-Rojas - ataque: como su nombre indica nos otorgan un ataque en su mayoría perteneciente al enemigo del que la absorbimos, como por ejemplo darnos la oportunidad de propinar el gigantesco hachazo del *Minotauro Rojo* (sin duda el ataque más poderoso del juego) o lanzar llamas por el suelo como lo hace *Biphron* (el ataque secundario más efectivo y practico de todo el juego).

2-Azules - acción/ayuda: nos ofrecen la oportunidad de realizar una acción momentánea de ataque, defensa, recuperación de vida o otorgación de ciertas habilidades durante el tiempo que queramos siempre y cuando tengamos magia para mantenerlas. Las más efectivas son la de ataque *Cagnazzo* (ataque y protección, el más poderoso y efectivo aliado del juego), *Alura Une* que nos rellena poco a poco la energía cuando nosotros queramos (imprescindible en modo difícil) y *Black Panther* que nos proporciona una rapidez pasmosa (muy útil para movernos rápidamente por el castillo y obtener buenos tiempos en el *boss rush*).



3-Amarillas - habilidades extra: nos aporta habilidades especiales que *Soma* no puede realizar por él mismo, como por ejemplo inmunidad a ciertos ataques, poder andar sobre el agua, bucear, ganar más experiencia al matar enemigos, más posibilidad de ganar dinero o subida de aspectos tales como la suerte (imprescindible para conseguir objetos raros), fuerza, resistencia, etc. La más efectiva es *Headhunter* que nos sube todas las características según el porcentaje de almas obtenido (ataque, defensa, fuerza, resistencia e inteligencia... -la suerte la deja igual-), por lo que cuantas más tengamos en nuestro poder más altos serán los niveles de las diferentes características de *Soma*. También es efectiva, si queremos encontrar objetos raros, el alma del *Gremlin* que sube 8 la suerte, y el alma de *Succubus* que nos permitirá obtener 5 puntos de vida cada vez que golpeemos algo. También el alma del *Peeping Eye* es muy útil ya que nos sirve para poder diferenciar las paredes, techos y suelos que se pueden romper y que ocultan habitaciones secretas.

110 almas tenemos en total a nuestra disposición, todas ellas con sus características o ataques totalmente diferentes, lo que hace que *Soma* posea un amplísimo número de magias disponibles, algo que sin duda está muy bien, pero que como siempre ocurre al final sólo usamos las más efectivas y todas las demás meramente están hay para hacer bulto.



Equipamiento

El equipamiento es imprescindible para obtener un buen porcentaje de poder y resistencia. En esta sección podremos elegir qué arma queremos manejar, qué vestimenta queremos lucir y cada una de ellas le subirá o bajará ciertas características a Soma. También podremos equiparnos el accesorio que queramos, que se componen desde los típicos anillos con protecciones o atributos especiales, hasta capas, bufandas, piedras, colgantes, etc. Algunos de estos accesorios son muy útiles ya que existen varios que hacen que los enemigos dejen más dinero al ser derrotados, incrementan la rapidez de recarga de la magia y alguno que otro más de una increíble utilidad para la magia... pero eso es secreto.





Items

Prácticamente todos los *items* que podemos llevar sirven únicamente para darnos vida o magia. Aparte de estos tenemos las distintas porciones del mapa del castillo y los tres libros antiguos. Todo lo demás son pociones que reponen vida o magia de varios tamaños y diferentes comidas y bebidas de todo tipo que incluso pueden estar en mal estado y en vez de darnos vida nos la quitarán.

Tienda de Hammer

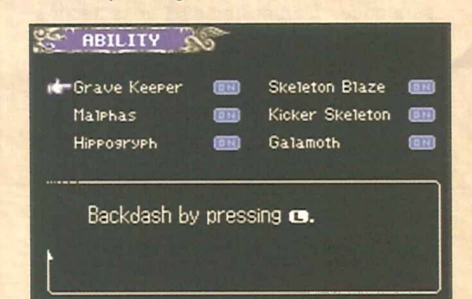
Aquí podremos comprar gran parte del armamento que tendremos a nuestra disposición durante el juego. Muchas de las armas que *Hammer* nos vende son exclusivas, es decir que no están en ninguna parte del castillo ni las dejan caer alguno de los enemigos cuando es abatido. Sus precios son en algunos casos algo excesivos, pero... ¿Para qué queremos todo el dinero si no es para darselo al bueno de *Hammer*? Sin duda el objeto más preciado que tiene *Hammer* en su catalogo en el *Soul Eater Ring*, un anillo que sube las posibilidades de que podamos absorber las almas de los enemigos de manera bastante considerable, aunque no os asustéis demasiado por lo que vale, nada más y nada menos que 300.000.



Habilidades

Sin estas habilidades es totalmente imposible terminar el juego ya que nos otorgan poderes que nos hacen capaces de llegar o traspasar lugares inaccesibles al principio del juego. De esta manera nos van guiando poco a poco por el castillo de *Dracula* para que de primeras no podamos ir donde nos de la gana, algo totalmente necesario en un juego laberíntico como lo es este.

Casi todas las habilidades las conseguiremos en diferentes habitaciones del castillo, pero algunas de ellas las tienen ciertos enemigos en forma de alma, como por ejemplo el *Kicker Skeleton* que nos da la habilidad de lanzarnos desde el aire con una fuerte patada en picado. También conseguiremos entre otras el utilísimo doble salto, poder rachear para pasar por sitios estrechos, el deslizarnos hacia atrás para esquivar ataques y casi al final del juego la posibilidad de dar saltos tan potentes que se puede decir que prácticamente podemos volar.

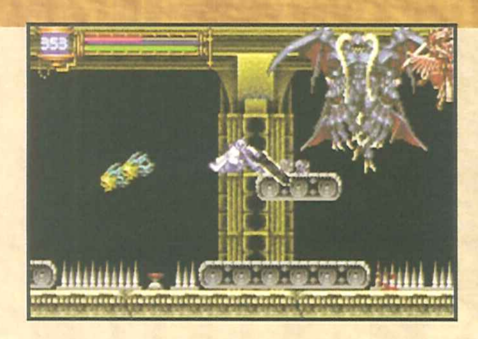


Enemy Data

Aquí podremos ver qué tipo de enemigos hemos matado, y lo más importante de todo, si tenemos su alma. En el juego existen 113 tipos de enemigos diferentes, aunque de tres de ellos no podremos absorberles su alma, lo que hace un total de 110 almas disponibles.

Esta sección es muy útil ya que podremos ver a qué son vulnerables los enemigos, que número de objetos pueden soltar al ser destruidos y ver si los hemos derrotado o no. También podremos ver tranquilamente toda la animación del enemigo, leer un texto explicativo de cada monstruo, ver qué tipo de alma tiene (roja, azul o amarilla) y el *level* que obtenemos al acabar con él. Una sección muy simple pero de una grandisima utilidad que seguro estaréis mirando cada poco tiempo de juego.







Gráficos

Este apartado sigue la tónica de las anteriores entregas de **GBA** y la de **PSX**, es decir unos personajes pequeños y un escenario muy amplio. De las tres entregas de **GBA** esta es sin duda la que mejor apartado gráfico posee, teniendo una mucho más fluida animación tanto el protagonista como los enemigos y un grado de detalle altísimo. *Soma* se mueve de manera formidable tanto corriendo como saltando, deslizándose, golpeando, frenando y demás movimientos a cada cual más flipado. Por ejemplo podemos ver cómo se mueve su gabardina e incluso su pelo, que aun siendo de reducido tamaño en comparación con la pantalla posee pequeños toques de movimiento.

Como siempre ocurre en los ***Castlevania***, el cuidado del detalle gráfico está muy presente en todo, incluso en los escenarios, mucho más vistosos que en anteriores entregas donde podemos ver cientos de grietecitas, piedrecitas, bloques de piedra que van formando el escenario de manera sublime, casi sin repeticiones y sobretodo con muchos objetos y fondos en constante movimiento. Incluso la luz de ciertas llamas hacen que las habitaciones tengan diferentes tonalidades. Por otro lado algunos enemigos poseen un tamaño tan grande que no caben en pantalla y con todo esto se mueven muy suavemente y lo más increíble de todo, sin una sola ralentización en todo el juego, por mucho movimientos que halla a la vez en pantalla.

Los efectos de algunos ataques están bastante bien conseguidos y es destacable que en ocasiones tales como cuando *Soma* se transforma en diferentes monstruos de gran tamaño no exista la más mínima pixelación.

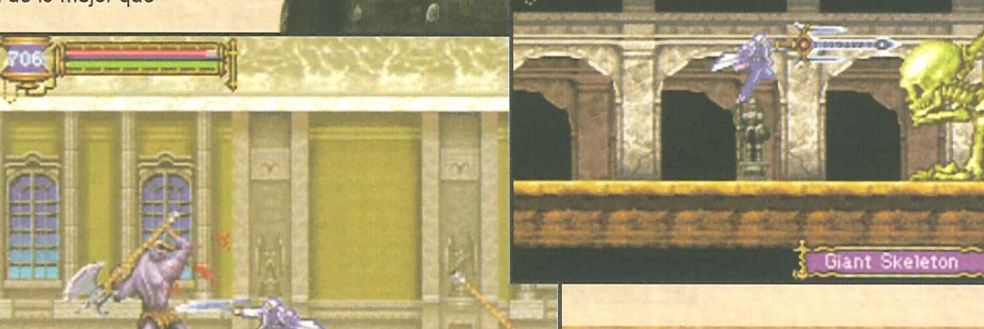
Gráficamente hablando es sin duda de lo mejor que podemos ver en **GBA**.

Sonido

Como siempre ocurre en esta saga, la música es una auténtica maravilla. En total la banda sonora está muy bien, destacando la total diferencia de composiciones de unas zonas a otras del castillo. Por desgracia no existe ninguna canción cantada ni tampoco ninguna composición que utilice instrumentos reales como pasaba en el ***Castlevania ~ Circle of the Moon***, pero en total posee un muy buen apartado sonoro.

Las voces abundan en todo el juego, sobretodo las de *Soma* que posee 30 diferentes, algunas de ellas frases bastante largas, más casi 60 del resto de personajes y enemigos, algo realmente a tener en cuenta tratándose de la **GBA**. De todas formas este aspecto se ve frenado por las características de la consola que, aunque son bastante buenas, no dan como para crear auténticas obras de arte como las sintonías escuchadas en el ***Castlevania SOTN***.





Soul Trade

Con esta opción podremos intercambiar almas con otros jugadores mediante el cable *link* de **GBA**. La mecánica es muy simple y se reduce a esto: yo te doy esta alma y tú me das esta otra. Cuando se hace el intercambio perderemos el alma que el otro jugador quiera, siempre y cuando sólo tengamos una, si tenemos varias únicamente se reducirá el número una unidad. Esta es una magnífica manera de completar la colección de almas, sobretodo porque de vez en cuando algunos enemigos se resisten a darnos su alma. De hecho al parecer en cada partida cierto enemigo que cambia aleatoriamente se convierte en prácticamente imposible absorberle su alma, por lo que este *Soul Trade* viene de maravilla.

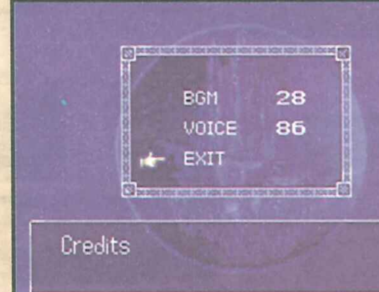
Las almas adquiridas mediante este método tienen exactamente el mismo valor que las obtenidas durante el juego, es decir que su poder y características siguen intactas.

No probéis a intentar engañar o realizar algún tipo de trampa mediante este método porque es totalmente imposible. **Konami** lo ha pensado my bien y no se puede hacer ninguna triquiñuela de esas rebuscadas que siempre aparecen para este tipo de casos. Aunque claro, con un cartucho *Flash*...



Sound Mode

En este modo podremos oír todas las músicas y voces del juego tranquilamente y así disfrutaremos de la magnífica banda sonora de ***Castlevania Aria of Sorrow***. Tanto para desbloquear este modo como el *boss rush* tendremos que habernos pasado el juego al menos una vez consiguiendo el final bueno.





Boss Rush

En este *survival* nos enfrentaremos uno tras otro contra casi todos los jefes del juego más uno que no entiendo muy bien el porqué de su inclusión.

Cada enemigo estará situado en una habitación de largas dimensiones para darnos libertad de movimiento y al acabar con él podremos hacer dos cosas: esperar a que aparezca una bola de energía que nos repondrá la vida y magia o salir corriendo hacia otro enemigo.

Lo que tenemos que conseguir en este modo es terminarlo lo más rápidamente posible y según el tiempo que tardemos seremos obsequiados con distintas armas. En total son tres diferentes: *Excalibur* (menos de 6 minutos) que no es otra si no la legendaria espada de leyenda pero que como al parecer *Soma* no es el elegido, pues este la lleva con roca y todo. *Positron Rifle* (menos de 5 minutos) que es un especie de cañon láser muy efectivo y rápido. *Valmanway* (menos de 4 minutos) que se trata de una espada ligerísima que nos permite golpear y andar a la vez. Si lo hacemos en más de 6 minutos o en un tiempo en el que ya tengamos el *item* correspondientes, seremos obsequiados únicamente con una poción pequeña de vida.

En este modo como máximo podremos tener *level 40*, aunque en el juego tengamos *level 99* entraremos al *boss rush* con tan sólo 40 niveles. Esto hace que no seamos demasiado bestias ya que con *level 99* mueren de un único golpe prácticamente todos los enemigos del juego.

Os recomiendo que entréis con todos los objetos, armamento y almas ya preparadas, porque hacer esto en medio del *boss rush* es un malgasto de tiempo. Aproximadamente el tiempo más rápido para pasarse este modo ronda los dos minutos y personalmente considero que rebajarlo a uno es totalmente imposible, aunque se admiten sugerencias. "J" también es seleccionable en este modo.



¡¡¡CUIDADO!!! SI NO HAS TERMINADO EL JUEGO QUIZÁS PREFIERAS NO LEER ESTE APARTADO.

Trucos y secretos

Existen cuatro finales posibles en este juego que son los siguientes:
1-Normal: acaba con *Graham* de la manera que quieras.

2-Bueno: acaba con *Graham* teniendo equipadas las almas *Flame Demon*, *Giant Bat* y *Succubus*, tal y como indican los tres libros antiguos. Tras esto *Soma* se convertirá en... ¡*Dracula*! Y ya podremos traspasar la puerta protegida por el poder oscuro que se encuentra en la zona del castillo donde flotan varias habitaciones. Al entrar tendremos luchar contra *Julius Belmont* en un apasionante combate (de lo más chulo del juego) y tras esto pasarnos una nueva zona llamada *Chaotic Realm* donde incluso aparecerán nuevos enemigos. Tras pasar todo esto lucharemos con la parte malvada de Soma Cruz y deberemos ganarle la batalla.

3-Malo: dejate vencer por el lado malvado de *Soma Cruz* (jefe realmente final, no *Graham*).

4-Normal de Julius: acaba el juego con este personaje.

Para jugar con *Julius Belmont* tendremos que pasarnos el juego por lo menos una vez con *Soma* y conseguir el final bueno. Tras esto empezar una nueva partida poniéndonos de nombre *JULIUS*. Este es un truco que casi siempre se repite en todos los ***Castlevania***, así que siempre que juguéis a uno haced esto mismo, cambiando lógicamente el nombre de *Julius* por el nombre del personaje que veamos que hay posibilidades de manejar. Jugar con este personaje puede ser tarea más que difícil, sobretodo si lo intentamos en modo *Hard*.
Aunque *Julius* desde el principio puede acceder a prácticamente todos los lugares del castillo, lo mejor que podéis hacer es seguir el mismo recorrido que *Soma*, ya que cada vez que matéis a un jefe, éste dejará caer una bola de energía que rellena toda la vida y magia pero que también, y aunque no lo indique en ningún lugar, sube la fuerza, magia y resistencia de *Julius*. Sin previamente no haber matado a todos los jefes finales (o por lo menos a gran parte de ellos) será casi imposible vencer a *Graham*. Como detalle decir que con *Julius* es imposible conseguir el 100% del castillo ya que no puede entrar en la habitación protegida por el poder oscuro.

Para jugar sin poder utilizar almas ponernos de nombre *NOSOUL*. Para jugar sin poder utilizar *items* ponernos de nombre *NOUSE*.

Para poder jugar en modo *Hard* y *New Game +* tendremos que habernos pasado por lo menos una vez el juego. El modo *Hard* es mucho más difícil que el normal ya que los enemigos quitan mucha más vida y sobretodo la magia de *Soma* se gasta muy rápidamente. Pero seremos bonificados con cuatro armas que sólo aparecen en este modo de juego, que son: *Death's Sickle* (en la habitación a la derecha de donde nos enfrentamos a la *Muerte*, necesitas el alma *Giant Bat* para poder alcanzarla), *Death's Robe* (unas habitaciones más adelante de donde conseguimos el *Death's Sickle*, aquí también necesitas el alma *Giant Bat* para poder cogerla), *Silver Handgun* (en una de las largas habitaciones a modo de *survival* que se encuentran en la zona *The Arena*, donde anteriormente estaba el arma *Balmung*) y *Tear of Blood* (en la zona de la escalinata que conduce a la habitación donde nos enfrentamos contra *Graham*, nuevamente necesitamos utilizar el alma *Giant Bat*).

El modo *New Game +* lo podemos jugar en normal o difícil y nos permite empezar una nueva partida con absolutamente todo lo que ya



tuviéramos de anteriores partidas, es decir el porcentaje de castillo completado, las almas conseguidas de los enemigos, los objetos, los *items*, las armas, armaduras, accesorios, etc. Tan sólo no tendremos las habilidades y empezaremos con *level 1*.

Para entrar en la zona oculta más extensa del juego deberemos de traspasar una gran catarata (la única del juego). Para realizar esto debemos de equiparnos el alma *Undine* (que nos permite andar sobre el agua) y a la vez utilizar cualquiera de estas tres almas que transforman a *Soma*: *Curly*, *Manticore* o *Devil*. Tened en cuenta que la transformación se debe hacer lo más lejos posible de la catarata o *Soma* no la traspasará.

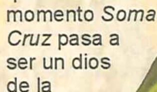
En la zona oculta que se encuentra detrás de la catarata podremos coger el mejor arma del juego, y ojo, no la que más quita, pero sí la mejor por su rapidez y forma de golpear. Se encuentra detrás de una pared de las que se pueden romper y su nombre es *Claimh Solais*, sin duda el mejor arma de todo el juego.

En Japón existe una conocida leyenda que habla de una especie de serpiente más o menos pequeña pero bastante gorda que la gente dice haber visto por los bosques. Hasta el momento nadie ha podido demostrar su existencia, hasta que *Soma Cruz* la descubrió en una habitación del castillo de *Dracula*. El bicho en cuestión se llama *Tsuchinoko* y tan sólo aparece en una habitación del castillo. Muchas veces únicamente veremos algo enterrándose en el suelo, pero de vez en cuando podremos verlo antes de que se introduzca en la tierra. Es entonces cuando con un golpe de gran potencia tendremos que matarlo antes de que se largue y tener la suerte de que nos deje absorberle el alma. Tras esto, y si tenemos equipada el alma del *Tsuchinoko*, podremos comprar todos los objetos de la tienda de *Hammer* a un precio rebajado. Muy útil para comprar el *Soul Eater Ring*. La localización de la habitación donde está el *Tsuchinoko* es un misterio...

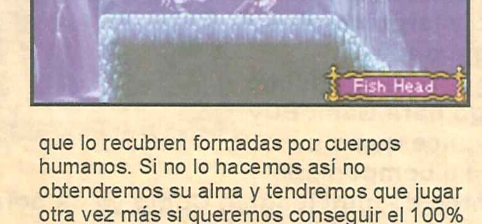
Sin duda la mejor manera de ganar dinero de una forma muy rápida es la siguiente: En la zona *The Arena* tenemos que ir hasta donde se encuentra el único grabador de esta zona del castillo. Cuando lleguemos nos equipamos el alma *Mimic* que tiene la habilidad de darnos el mismo número de dinero que el porcentaje de daño que reciba *Soma* (la da un enemigo que se hace pasar por una bolsa de dinero azul) y mejor aun si también nos ponemos el alma *Alura Une*. Tras esto grabamos, salimos del punto de guardado y nos dirigimos dos habitaciones arriba (para llegar necesitamos el alma *Giant Bat* o mejor aun la habilidad *Hippogryph*). Nada más acceder a dicha habitación veremos a dos enemigos iguales volando llamados *Skull Millione* que tendremos que dejar que nos golpeen sin parar. Como estos enemigos envenenan no hay que tener miedo por poseer demasiado *level* ya que estando envenenados todos los enemigos nos quitarán bastante vida. Tras esto la táctica está bastante clara, dejar que nos golpeen hasta tener poca vida, bajar dos habitaciones, grabar y por lo tanto rellenarnos la vida por completo, subir de nuevo y así consecutivamente, obteniendo una verdadera fortuna en muy poco tiempo. Si a esto le queréis combinar la habilidad del alma *Alura Une* mejor que mejor ya que podremos rellenar la vida unas cuantas veces y así aguantaremos más rato los ataques de los *Skull Millione* sin tener que bajar a grabar. Cerca de este punto se encuentran un ascensor que nos lleva a tres diferentes habitaciones muy largas. La de enmedio está llena de pinchos y es también muy buena para ganar mucho dinero utilizando este truco, aunque no os la aconsejo ya que es demasiado peligrosa y podéis morir muy fácilmente, además está algo más lejos del punto de grabación.

Para ganar rápidamente *level*, ir a la zona *Chaos Realm* y equiparse el alma *Erinys* que sube un 20% el *level* adquirido al derrotar enemigos. Tras esto luchar contra *Demon Lord* que se encuentra en esta zona y que nos dará cada vez que lo matemos unos 3.300 de experiencia. Todavía mejor si lo hacéis en la habitación que en la esquina superior derecha tiene un candelabro que siempre suelta una bolsa de dinero de 500, ya que no sólo ganaréis este dinero si no que mataréis al *Demon Lord* que aparece y a dos *Erinys*, ganando un total de 4.200 de experiencia. También es bueno para subir de *level Shadow Knihgt* que se encuentra también en esta misma zona, pero es algo mas difícil de matar. Para que este cometido sea muchísimo más fácil de realizar es muy aconsejable que tangáis equipado el *Chaos Ring* y el alma *Red Minotaur*.

Para obtener el *Chaos Ring*, sin duda el mejor accesorio de todos, tendremos que tener el 100% de las almas conseguidas. Es entonces cuando aparecerá en una de las habitaciones de la zona *Chaos Realm*, en una de esas que se ve el espacio dando vueltas. Con este anillo equipado ¡tendremos magia infinita! por lo que desde ese momento *Soma Cruz* pasa a ser un dios de la







destrucción. La mejor combinación con este anillo es equiparse el alma *Red Minotaur* (ataque con un hacha gigantesca). Como este ataque consumía demasiada magia no era muy útil en la práctica, pero ahora que tenemos magia infinita la cosa cambia mucho. Sin esta combinación es imposible conseguir en el *boss rush* el arma *Valmanway*, y mucho menos batir el record de los dos minutos o menos.

Para matar al *Iron Golem* de un solo toque utilizar el alma *Killer Mantle*. Si no tendréis que golpearlo 9.999 veces.

Cuando tengamos equipadas las tres almas necesarias para obtener el final bueno podremos transformarnos en murciélago y disparar bolas de fuego al igual que hacía *Alucard* en el ***SOTN***.

Genya Arikado es en realidad *Alucard*. Aunque en ningún momento del juego lo dicen claramente, hay varios detalles que lo dejan bien claro:
Primeramente en japonés *Alucard* se pronuncia *Arukaado* (si tenéis la versión japonesa del ***SOTN*** lo podéis comprobar fácilmente), lo que quiere decir que *Arikado* suena en japones prácticamente igual que *Arukaado*, cambiando tan sólo sutilmente la letra i por la u. Otro dato muy llamativo es que *Yoko Belnades* nos diga en uno de los encuentros que tendremos con ella por el castillo, que si nos hemos cruzado con *Aluc... Arikado*. Vamos, que está a punto de decirnos *Alucard* en vez de *Arikado*. Según *Mina*, *Arikado* no ha cambiado de aspecto en los diez años que le lleva viendo visitar el santuario *Hakuba*, es decir que no envejece. Una característica muy típica de los vampiros y *dantils*, raza a la que pertenece *Alucard*. Y como último punto, si obtenemos el mejor final, todos los personajes hablarán telepáticamente con *Soma*. Al llegarle el turno a *Arikado* le dice a *Soma* -"*Gracias de parte de mi madre*"-, ya que la madre de *Alucard* fue torturada y asesinada por *Dracula*. Por si no lo sabéis, decir que *Alucard* es un *dantil* (medio hombre medio vampiro), su padre fue una de las reencarnaciones de *Dracula* y su madre una humana de aquella época.

Todos los jefes importantes que sólo aparecen una vez en el juego le dan su alma a *Soma* de forma segura, pero con *Legion* tenemos que hacer algo específico o si no nos quedaremos sin ella. Antes de matar su núcleo debemos destruir las cuatro partes que lo recubren formadas por cuerpos humanos. Si no lo hacemos así no obtendremos su alma y tendremos que jugar otra vez más si queremos conseguir el 100% de las almas.

Como detalle decir que no influye en nada si obtenemos el 100% del castillo y que el clásico truco de **Konami** *arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A...* no se puede realizar en ningún momento del juego. Es bastante extraño que este truco no haya sido utilizado para algo, ya que es lo más normal del mundo que los juegos de esta compañía lo tengan, aunque sólo sea para desbloquear una tontería.



Conclusión

Vuelve a ocurrir lo mismo que ya lleva pasando desde hace muchos años... ***Castlevania ~ Aria of Sorrow*** es un grandísimo juego, pero tampoco ha conseguido superar al ***SOTN***. La maldición continua...

¿Para cuándo un **Castlevania** en *2D* para una consola potente?

Pero bueno, dejando la eterna pregunta de lado, hay que decir que este juego está entre los cinco mejores títulos de **GBA** y que como ***Castlevania*** que es no decepcionará a ningún fan de la saga, al contrario, sorprenderá gratamente por sus novedades, magníficos gráficos, maravillosa banda sonora, buenísima jugabilidad, guión aceptable (que ya hacía falta algo de más calidad en este aspecto), diseños de personajes totalmente flipantes y una mayor duración que las anteriores entregas de esta consola.

Sin duda un juego de compra obligada. Y es que **Konami** lo ha vuelto a conseguir, de nuevo ha creado uno de esos juegos que por su altísima calidad en todos los sentidos hacen que merezca la pena comprarse una consola tan sólo para jugarlo, aunque ya tenemos dos entregas anteriores de **GBA** por las que ya merecía la pena comprar obligatoriamente la portátil de **Nintendo**.

Made in Wario

***Wario Ware, Inc: Mega Microgame$ video game*. Detrás de este raro y largo nombre se esconde un larguísimo y rarísimo juego para GameBoy Advance que a su vez se compone de cientos de mini juegos. Como ya es norma general en Nintendo, de nuevo la jugabilidad es lo más destacable de este adictivo y original título que nos dejará totalmente pegados a la GBA durante horas y horas. Personajes totalmente absurdos, situaciones absolutamente estrafalarias, mini juegos sin sentido alguno... ¡adicción y jugabilidad sin límites!**



Historia del juego

Un día cualquiera *Wario* se encuentra en su casa totalmente aburrido viendo la tele, pasando de canal en canal sin saber qué ver, pero de repente se topa con algo que le llama la atención. En uno de los canales están emitiendo una inmensa cola de gente esperando a las puertas de una tienda de videojuegos para comprar el nuevo super ventas de **Gameboy Advance**, un juego llamado ***Pyoro***. De pronto la ambiciosa y depravada mente de *Wario* empieza a dar vueltas -*¡Me haré millonario, crearé una empresa de videojuegos llamada Wario Ware!*- y acto seguido coge su teléfono y empieza a llamar a todos sus amigotes, el afro bailarín *Jimmy*, la encantadora *Mona*, los conductores de taxi *Dribble* y *Spitt*, al viciado de los videojuegos *9-Volt*, a las chicas *ninja Kat* y *Ana*, al excéntrico doctor *Crygor* y al extraterrestre *Orbulon*. El grupo de programación perfecto para la compañía de videojuegos más absurda de la historia.



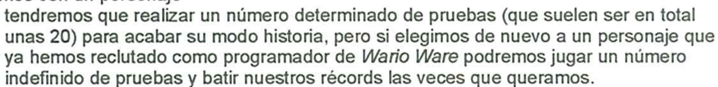


Mecánica de Made in Wario

Este juego se compone de cientos de mini juegos que tendremos que ir superando al elegir los diferentes modos historia de cada personaje. Cada uno de ellos posee sus propios y exclusivos mini juegos y su número es bastante elevado.

La forma de juego es totalmente original ya que al comenzar la tanda de mini juegos de cada personaje nos irán apareciendo sin interrupción cada cinco segundos un mini juegos de una duración de igualmente unos cinco segundos o incluso menos, dependiendo de la prueba y dificultad.

La primera vez que juguemos con un personaje tendremos que realizar un número determinado de pruebas (que suelen ser en total unas 20) para acabar su modo historia, pero si elegimos de nuevo a un personaje que ya hemos reclutado como programador de *Wario Ware* podremos jugar un número indefinido de pruebas y batir nuestros récords las veces que queramos.



La característica principal es que cada cierto número de pruebas la velocidad se irá incrementando poco a poco y, por ejemplo, al ir por la prueba 100 de uno de los personajes el tiempo para realizar el mini juego puede ser de menos de dos segundos con tan sólo una pausa de cinco segundos hasta la siguiente prueba y así sin parar hasta que nuestro cerebro empiece a echar humo y ya no veamos nada de nada.

Todas las pruebas poseen tres niveles distintos de dificultad que no podemos elegir. Aparecerán automáticamente según el número de mini juegos que llevemos completados. Lo bueno del asunto es que en cada incremento de dificultad la prueba en sí cambia en algo, como en el personaje que aparezca o la acción que tengamos que realizar, el número de cosas que tengamos que derribar o la cantidad de enemigos (algunos mini juegos poseen más de tres niveles de dificultad).

Es admirable que el equipo de programación de este juego halla sabido crear cientos de pruebas de una facilidad de comprensión increíble ya que en menos de cinco segundos tenemos que comprender qué hay que hacer y acto seguido realizarlo. Lógicamente después de horas y horas intensivas de juego nos aprenderemos de memoria todas las pruebas, algo que necesitaremos cuando no tengamos más de un segundo para realizarlas. La nada despreciable cifra de mini juegos asciende exactamente a 204 pruebas + las tres variantes de dificultad, sin contar los mini juegos *boss* y los mini juegos completos que más adelante comentaré.

Aclaración del nombre

De vez en cuando algunos juegos cuando llegan a América son desgraciados al cambiarle su nombre original y ponerle cualquier cosa ridícula. Esta vez ha vuelto a pasar ya que ***Wario Ware, Inc: Mega Microgame$ video game*** en Japón se llama ***Made in Wario***, un nombre mucho más apropiado, simple y que le pega mucho más al juego. Por ello en este artículo llamaré a este juego por su nombre real, es decir ***Made in Wario***. Esto también quiere decir que algunos de los nombres de ciertas pruebas o modos de juego también son diferentes en la versión *USA* y *PAL*, pero como incluso algunos nombres son diferentes entre las tres versiones del juego, me centraré únicamente en las verdaderas aparecidas en ***Made in Wario***.

Artículo "*Made in Wario*" por Solid Snake (*Solid_snake@mixmail.com*)

Personajes
Sus historias y sus mini juegos

Antes de comenzar la tanda de pruebas de cada personaje nos aparecerá una historia que nos introducirá en la vida de cada uno de ellos de una forma bastante absurda como lo es el resto del juego y mini juegos.

Tras realizar todos los mini juegos del personaje seleccionado veremos otra secuencia y acabará su modo historia. Tras esto podremos elegir a otro personaje o volver a realizar las pruebas de forma ilimitada de los que ya tengamos pasados.

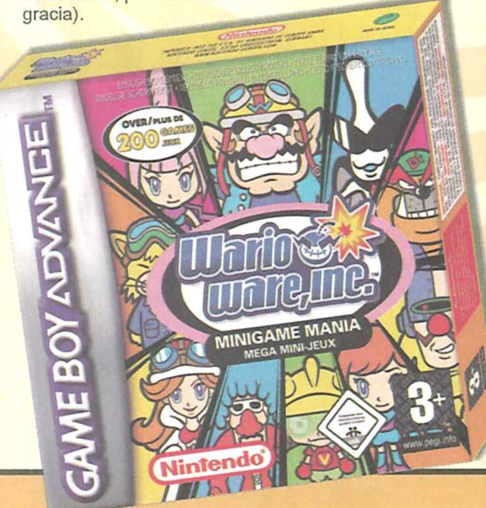
Vuelvo a repetir que todos los personajes poseen pruebas exclusivas que ninguno de los demás tiene, es decir las pruebas nunca se repiten con diferentes personajes y tampoco podremos ver todas las pruebas de un personaje jugando un solo modo historia ya que algunas pruebas aparecen con muy poca frecuencia.

Para realizar cada modo historia tenemos un total de cuatro intentos.

Wario:

Número de pruebas: 12.
Tipo de pruebas: todas relacionadas con él. Es decir, en todas es el protagonista.
De qué van las pruebas de Wario: son una mezcla de todo el tipo de mini juegos que veremos durante ***Made in Wario*** principalmente compuestas por pruebas de habilidad, reflejos, memoria, rapidez, nervio de botón, esquive, etc.
Modo historia de Wario: los nervios por querer formar su propio equipo de programación pueden con él, está totalmente estresado por lo que decide ponerse a hacer un poco de ejercicio levantando pesas y saltando un poco en su cama elástica. Debido a la excitación uno de los saltos lo da demasiado fuerte, lo que le hace salir despedido por el techo varios kilómetros para luego caer en picado hasta donde tiene la radio que escucha cuando hace deporte.

En lugar de romper la radio lo que le ocurre es que se introduce en ella y queda atrapado... lo único que puede hacer es dejarse llevar por la música y completar todos los mini juegos para de este modo intentar salir (ya os he dicho que todo en este juego es absurdo, pero de ahí viene su gracia).



Jimmy:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: todas relacionadas con diferentes deportes.
De qué van las pruebas de Jimmy: en su mayoría se basan en dar con el momento justo para realizar la acción que nos planteen, dejándonos un pequeño espacio de tiempo para reflexionar y acto seguido tener que realizar la acción en el momento adecuado.
Modo historia de Jimmy: este bailarín afro vestido a lo años 70 es el rey de la noche en ciudad *Diamond*. Sus horteros bailes son conocidos por todo el mundo y siempre se hace con la pista. En uno de estos bailes es interrumpido por una llamada telefónica de su amigo *Wario* que le explica el asunto de la empresa *Wario Ware* y en ese momento es donde empiezan los mini juegos telefónicos de *Jimmy*.

Mona:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: relacionadas con trabajos y acciones cotidianas de una chica moderna como ella.
De qué van las pruebas de Mona: tras un breve momento de reflexión tenemos que realizar una acción específica que principalmente se basa en esquivar algo, golpear algo o mover lo que sea.
Modo historia de Mona: esta chica trabaja en una heladería situada en ciudad *Daimond* que se encuentra a diez minutos del pueblecito donde ella vive. Todos los días sale temprano con su Vespa para llegar a tiempo al trabajo, pero hoy se le ha hecho algo tarde. En medio del camino se topa con una excursión de niños, perros y osos panda que cortan la carretera por unos minutos. ¡Pero es demasiado tarde! En tan sólo cinco minutos abrirán la tienda y tiene que llegar antes para poder picar su tique de empleada y así demostrar que fue a trabajar a su hora. Sin perder más tiempo sale pitando con su moto a toda velocidad pero un coche de policía la ve y sale detrás de ella. Lo único que puede hacer *Mona* es utilizar las armas secretas de su Vespa como por ejemplo el elefante escupe agua o el cerco futbolista, pero ninguno de ellos hace efecto contra los numerosos conches de policía que la persiguen. Tendrá que utilizar su arma definitiva: ¡el mono cibernético! y aquí es cuando empiezan los mini juegos virtuales de *Mona*.





Dribble y Spitt:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: todas relacionadas con películas de ciencia ficción o con series de televisión antiguas tipo ***Ultraman*** y ***Godzilla***.
De qué van las pruebas de Dribble y Spitt: de nuevo tenemos una mezcla de mini juegos que se basan en la rapidez, reflejos, memoria, esquive, etc. Una mezcla de todos los tipos de pruebas de ***Made in Wario***.
Modo historia de Dribble y Spitt: cuando cae la noche en ciudad *Daimond* sólo los taxistas más valientes se echan a la calle. Entre ellos están *Dribble* y *Spitt*, que montados en su inseparable taxi van de aquí para allá buscando pobres peatones que bajo la lluvia necesiten una forma de llegar a su destino. *Dribble* y *Spitt* nunca rechazan un trayecto, ni aunque sea al fin del mundo. ¡Pero al puerto... no! Ahí es donde su extraño cliente les pide que les lleve, a la otra punta de ciudad *Daimond*. Gracias a la alta profesionalidad de estos dos taxistas, se ponen en marcha hacia su destino. Para amenizar el trayecto *Dribble* busca en la radio alguna emisora que ponga música de series antiguas, las mejores según estos dos tipejos, y así, emisora para arriba y emisora para abajo, comienzan las mini pruebas radiofónicas de *Dribble* y *Spitt*.

9-Volt:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: todas relacionadas con juegos antiguos de **Nintendo**. Pasando por la **Super Nintendo**, **GameBoy**, **NES** y los *arcades*, recordando algunos de los juegos más memorables de esta compañía e incluso de antiquísimos juguetes de **Nintendo** realizados cuando ni siquiera existían las consolas. Sin duda el modo historia que más gustará a los jugadores nostálgicos.
De que van las pruebas de 9-Volt: por el tipo de

pruebas que tenemos que realizar sacadas de multitud de juegos diferentes, la variedad es muy alta y no se puede catalogar dentro de ningún genero especifico. Tendremos que jugar pequeños extractos de clásicos como ***Super Mario Bros***, ***The Legend of Zelda***, ***Metroid***, ***DK. Kong***, ***Dr. Mario***, juegos *Game & Watch*, etc.
Modo historia de 9-Volt: como muchos chicos de su edad, lo uno que está deseando es salir de clase para ponerse a jugar a la consola. *9-Volt* aparte de tener un excelente control de su patineta aérea y ser un famoso *DJ* es un viciado de los videojuegos y posee todas las consolas del mercado (en este caso sólo las de **Nintendo**). Todas las tardes se pone a jugar a la primera consola que pilla pero estos días le ha dado por jugar a la **Gameboy**, así que se pone manos a la obra con su *RPG* preferido y es aquí donde comienzan los mini juegos portátiles de *9-Volt*.

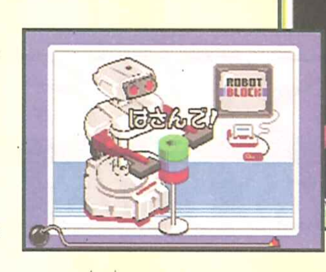
Dr. Crygor:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: prácticamente todas relacionas con comida.
De qué van las pruebas de Dr. Crygor: principalmente de utilizar el *control pad* de la **GBA** teniendo que mover a personajes o tener que elegir cosas en diferentes direcciones. También abundan las de mover el *control pad* rápidamente en varias direcciones.
Modo historia de Dr. Crygor: este excéntrico doctor medio cibernético se pasa los días haciendo más y más pociones extrañas de ingredientes y efectos bastante desconocidos incluso para él. Un día que está muy animado se pone a bailar y a hacer tonterías por toda su casa y lógicamente acaba cansado por lo que decide tomar un poco de agua pero he aquí el error ya que confunde el agua con uno de sus experimentos más recientes que no sabe muy bien para qué sirve. Al tomárselo le entra un dolor de barriga infernal y unos retortijones que no le dejan ni poder andar. Sin tener muy claro si podrá llegar al cuarto de baño sale disparado hacia él y cuando consigue llegar después de mucho sufrimiento empieza a descargar en el *WC*. Aquí es donde empiezan las mini pruebas aliviadoras del *Dr. Crygor*.

Orbulon:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: cualquier cosa que ponga a prueba nuestra memoria.
De qué van las pruebas de Orbulon: memoria e inteligencia. Todas se basan en mirar cierto número de cosas o formas, recordarlas y después decir cuantas o que forma tenían. También abundan las pruebas en las que se nos preguntan diferentes cosas a modo de cuestionario. En bastantes ocasiones también tendremos que comparar tamaños o número de objetos y decir cuáles son mayores o qué número es el más abundante. Se trata del modo historia más complicado de todos.





Modo historia de Orlubon: este extraño extraterrestre blanco con gafas de sol va viajando por el espacio a velocidades supersónicas montado en su nave con forma de cerdo. Al recibir la llamada de *Wario* se dispone a bajar a la Tierra cuando es golpeado por un meteorito.
Menos mal que otros extraterrestres aún más raros que *Orbulon* pasaban por allí y le ofrecen ayuda lanzándole un ascensor que comunica las dos naves. Lo único que piden los salvadores de *Orbulon* es que durante la subida de pisos del ascensor vaya haciendo unos cuantos mini juegos...

Kat y Ana:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: todas relacionadas con los animales y la naturaleza.
De que van las pruebas de Kat y Ana: sin duda las pruebas que más se centran en atrapar cosas. Tenemos que coger o alcanzar todo tipo de cosas pero nunca esquivarlas.
Modo historia de Kat y Ana: el castillo donde *Ana* trabaja como *ninja* ha sido atacado por un malvado-demonio-esquelético-*samurai* que ha convertido en *zombie* al *shogun*.
Todo el ejército de *ninjas* liderado por *Ana* intenta acabar con el malvado demonio esquelético samurai, pero es demasiado potente y no pueden hacer nada contra él. La única que podría hacer algo es *Kat* y su fiel perro el que se puede convertir en la espada legendaria mata-malvados-demonios-esqueléticos-samurai. Así que *Ana* manda un mensaje de ayuda a *Kat* por medio de un pájaro mensajero. Al recibir *Kat* la llamada de socorro sale sin pensarselo dos veces hacia el castillo de la ciudad *Daimond*, donde su amiga *Ana* se encuentra. Tras un duro viaje llega a su destino y ya sólo le queda buscar habitación por habitación al malvado-demonio-esquelético-samurai mientras realiza todo tipo de mini juegos.

Wario programador:

Número de pruebas: 24.
Tipo de pruebas: nuevamente cualquier mini juego donde él sea el protagonista, aunque está vez le quita el puesto a otros personajes como *Mario* o *Link* tomando los paleles que interpretan en sus juegos. Incluso parodia otras pruebas de ***Made in Wario*** pero siendo él el protagonista.
De qué van las pruebas de Wario programador: totalmente variadas. Sin duda los mini juegos más diferentes unos de otros de todo ***Made in Wario*** y los que poseen mejores gráficos en total.
Modo historia de Wario: aburrido de programar todo el día juegos y de la lentitud del proceso, se harta de todo y decide tirar el ordenador portátil con todas sus fuerzas por el techo.
Tras volar varios kilómetros cae en picado justamente a la cabeza de *Wario* y como parece normal en él, se introduce dentro del portátil y es aquí donde a base de mini juegos empieza a crear verdaderamente rápidos títulos para la compañía *Wario Ware*.

Jimmy amarillo y rojo:

Durante el modo historia tendremos que jugar tres veces con *Jimmy*. Una de ellas es la normal, que posee las pruebas reales de *Jimmy*, y otras dos veces más en las que las pruebas serán una mezcla de todos los personajes. La historia de *Jimmy* amarillo y rojo es la misma que la del *Jimmy* original y tan sólo cambian los pasos de baile que este hace en la discoteca.
Simplemente una forma de que el modo historia total del juego dure algo más.

Modo de entrenamiento

Este modo de juego se activará cuando hayamos terminado por lo menos el modo historia de un personaje. Tras desbloquear este modo podremos elegir sólo los mini juegos que hayamos jugado previamente en los modos historia de los personajes, por lo que si cierta prueba no la hemos realizado aún, aparecerá una casilla con una interrogación, y si por el contrario ya le hemos realizado previamente veremos un pequeño dibujo explicativo referente a lo que hay que hacer en el mini juego y unas lineas de texto aparecerán por la parte inferior de la pantalla dejando aun más claro lo que debemos realizar, qué botones se necesitan pulsar y algunos datos más como el nombre de la prueba y, en el caso de que esté relacionada con un juego de **Nintendo**, la fecha original de su salida al mercado.
Para alargar aun más la vida de ***Made in Wario*** se ha incluido un modo de clasificación por medallas que nos obliga a realizar un cierto número de veces cada prueba si queremos aprobarla.
Esto quiere decir que tendremos que repetir cierta prueba por ejemplo 30 veces o más con éxito para conseguir la medalla de aprobado, pero lo difícil del asunto es que cada vez que



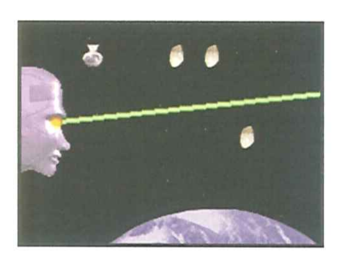
pasemos cinco pruebas la velocidad irá aumentando considerablemente. Dependiendo de la prueba el número de veces que tenemos que realizarla con éxito variará.
El record máximo que podemos dejar en cada mini juego es de 999 veces, pero os aseguro que en muy pocas pruebas se puede llegar a este impresionante resultado.
Si conseguimos aprobar todos los mini juegos de ***Made in Wario*** seremos recompensados con uno de los mini juegos completos.

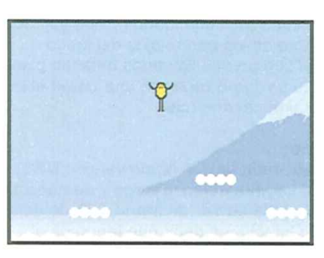
Mini juegos boss













Estas pruebas se diferencian de las normales principalmente en dos cosas: la primera es que no tenemos el límite de tiempo de cinco segundos (la duración es bastante mayor) y segundo que sólo aparecerán justo antes del término de cada modo historia.

Esto quiere decir que aparte de los 12 mini juegos de *Wario* y de los 24 del resto de personajes, cada uno de ellos tendrá un mini juego más que concluye su historia. Lógicamente en el modo entrenamiento también podremos jugar a estas pruebas y conseguir la medalla de aprobado pasándolas cinco o más veces seguidas.

De qué va el mini juego boss de Wario:
Wario tendrá que golpear un *puching ball* con todas sus fuerzas varias veces hasta que consiga la inercia suficiente para que de una vuelta entera de campana y así poderle propinar un último y devastador golpe que lo destroce por completo. Si golpea una vez el *puching ball* a *Wario* se quedará desplomado en el suelo y perderemos.

De qué va el mini juego boss de Jimmy:
Tendremos que derribar a boxeadores de varios puñetazos. Podremos esquivar sus golpes moviéndonos hacia los lados y aprovechar sus descuidos para propinarles puñetazos directos en la mandíbula. Podremos ser golpeados hasta dos veces, a la tercera quedaremos *K.O.* Esta prueba es una parodia del clásico juego de boxeo de **Nintendo** "*Punch Out*".

De qué va el mini juego boss de Mona:
Tendremos que clavar un inmenso clavo teniendo cuidado de que la cabeza de este no se doble demasiado. La dificultad del asunto estriba en que el martillo que utilizaremos para esta labor no para de moverse de un lado para otro. Con tan sólo salirnos una vez de la trayectoria golpearemos el dedo del personajillo que sostiene el clavo y perderemos.

De qué va el mini juego boss de Dribble y Spitt:
Tendremos que jugar un nivel de un cutre juego de naves de lo más curioso.
Podremos coger capsulas para potenciar el disparo de la nave e incluso una barrera.
El jefe de fin de nivel cambia su patrón de ataque según el color que tenga, eligiéndolo nosotros según las veces que le disparemos antes de que empiece el combate.

De qué va el mini juego boss de 9-Volt:
Tendremos que jugar con un antiquísimo juguete de **Nintendo** (creado en el año 1968) que tira pelotas de béisbol, teniendo lógicamente que golpearlas con un bate de béisbol.
Lo más curioso es que la dificultad de esta prueba estriba en que la velocidad con la que son lanzadas las pelotas no es siempre la misma, y algunas veces incluso desaparecen por unos instantes.

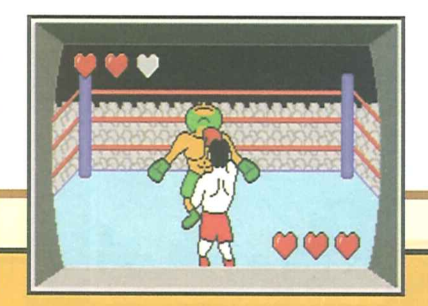
De qué va el mini juego boss de Dr, Crygor:
En medio del espacio tendremos que defender a la Tierra de meteoritos que salen de una vasija espacial (un poco raro) ayudados de una inmensa cara cibernética que lanza rayos de sus ojos (todavía más raro).
No podremos dejar que caiga ni un solo meteorito a la Tierra o esta explotará.

De qué va el mini juego boss de Orbulon:
Como si se tratase de un juego de consola tipo *dungeon*, tendremos que enfrentarnos con diferentes enemigos a cual más absurdo, que nos preguntará cosas todavía más absurdas.
Con tan sólo fallar una vez seremos brutalmente golpeados y perderemos toda la vida.

De que va el mini juego boss de Kat y Ana:
Tendremos que ayudar a una especie de pulga saltarina amarilla (que al parecer realmente es una rana) en su duro viaje por Japón de nube en nube.
La mecánica es muy parecida a la de cualquier juego de plataformas con la diferencia de que esta pulga o lo que sea no para de saltar y las nubes desaparecen al tocarlas una vez. Si nos caemos una vez... adiós a la pulga saltarina.

De que va el mini juego boss de Wario programador:
El mini juego boss más chulo y completo de todos es este. Tendremos que manejar a un *Wario* cabezón montado en patineta y ayudarle a saltar unos obstáculos y a esquivar unos bloques que caen del techo.
Tras esto cogeremos un *jet pack* y echaremos a volar teniendo que destruir unos cuántos bloques más con la cabeza. Acto seguido deberemos recargar la potencia del *jet pack* una cuantas veces hasta obtener la potencia suficiente para destruir un techo y salir a una habitación que tiene un cofre. Al intentar abrir el cofre seremos atacados por un cuadrado volador con ojos, pero armados con un bumerang tendremos que derribarlo (tipo ***Zelda***) tras finalmente abrir el cofre y encontrar una caca de oro o algo por el estilo (oyendo incluso la sintonía un tanto cambiada de cuando *Link* consigue un nuevo *item*). Cuando todo parece haber acabado, de pronto seremos perseguidos por una enorme piedra rodante y tendremos que salir pitando hasta poder meternos por un agujero en la pared y así salvarnos de todos los peligros. Como veis, un mini juego de lo más completo y lleno de peligros.







Modos Survival

Made in Wario posee cuatro *survivals* diferentes que irán apareciendo en el panel de personajes según vayamos completando mini juegos o incluso cuando lleguemos a cierto número de pruebas terminadas en otros *survivals* del juego. Para acceder a ellos tendremos que pulsar sobre unos iconos con forma de cara de cerdo que nos llevarán a unos edificios desperdigados por toda ciudad *Daimond* que poseen cada uno 999 pisos, así que a intentar llegar a lo alto del todo (tarea verdaderamente chunga). Estos *survivals* están compuestos por todos los mini juegos normales que hayan sido desbloqueados durante el juego y aparecerán de forma aleatoria.

El primero de ellos está compuesto por mini juegos en dificultad fácil y velocidad lenta. La dificultad y velocidad no se incrementan nunca así que este *survival* es el más fácil de los cuatro y en cierta medida el que más engancha ya que puedes hacer *records* verdaderamente bestias. El número de vidas para este *survival* es de cuatro.

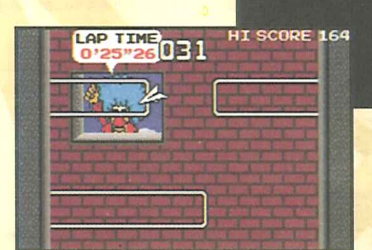
El segundo *survival* se caracteriza por que sólo aparecen los mini juegos boss. El orden de aparición es el mismo que en el modo historia, no aparecen aleatoriamente e irán dando vueltas hasta que, si somos capaces, realicemos las 999 veces posibles. Sin duda una excelente manera de practicar estos mini juegos, pero tened en cuenta que en este *survival* sí se va incrementando la dificultad y rapidez de las pruebas. El número total de vidas para este *survival* es de cuatro.

Otro de los *survival* y el que se puede considerar realmente "*survival*" es este, ya que tan sólo tendremos una vida, lo que quiere decir que al primer error a la calle. La dificultad de los mini juegos es la más alta y la velocidad media, así que la cosa se pone realmente chunga y es muy difícil realizar *records* muy altos.

En el último de todos los *survivals* los mini juegos aparecerán en dificultad media y velocidad máxima pero tendremos cuatro vidas a nuestra disposición. Aunque parezca mentira este *survival* no es al más difícil de todos. Tendremos cuatros vidas a nuestra disposición.



Mini juegos completos



Aun habiendo creado cientos de pruebas, los chicos de **Nintendo** no parecen haberse quedado agusto y han decidido incluir 12 mini juegos completos.

Estos mini juegos poseen como característica principal un ilimitado tiempo de juego. No existe límite de tiempo ni de fases, al igual que ocurría en los juegos antiguos que cuando llegábamos a cierto nivel empezábamos de nuevo sin más.

Algunos de estos mini juegos completos aparecen como mini juego normal durante los modos historia de algunos personajes, pero están limitados por el tiempo o poseen algún pequeño cambio.

También se diferencian de los mini juegos normales en los récords ya que no se medirán por veces terminados con existo, si no por puntos conseguidos con un máximo de 99.999.999 puntos (posibles de conseguir en ciertos mini juegos completos tras horas y horas de intensivo entrenamiento).

Existen dos tipos diferentes de mini juegos completos, los que son para un único jugador (que son 8) y los que son para dos jugadores (que son 4). Estos últimos los podremos jugar con una única **GBA** utilizando los botones *L* y *R*, uno para cada jugador.

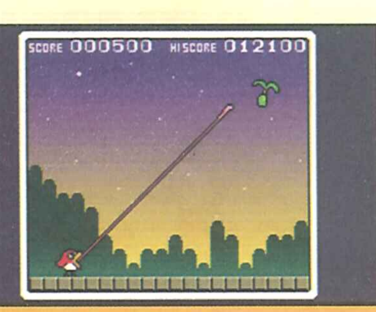
1 - Jump Forever:
Wario tendrá que saltar a la comba indefinidamente. Al inicio del juego los dos personajes que mueven la cuerda son dos monigotes negros, pero según avancemos en el juego cambiarán por *Kat* y *Ana* vestidas de kimono, siendo ellas las que muevan la cuerda. Cuantos más saltos con éxito demos, más rápido se moverá la cuerda hasta llegar a un punto en el que la velocidad será totalmente variable en cada salto, unas veces muy rápido y otras muy lento, liando la cuestión bastante. Incluso se empezarán a mover hacia los lados las dos chicas teniendo que hacer que *Wario* aparte de saltar tenga que moverse hacia donde quieran *Kat* y *Ana*.

Al completar todos los mini juegos y tener todas las medallas podremos elegir tres tipos de canciones para este mini juego y dos de ellas son cantadas.

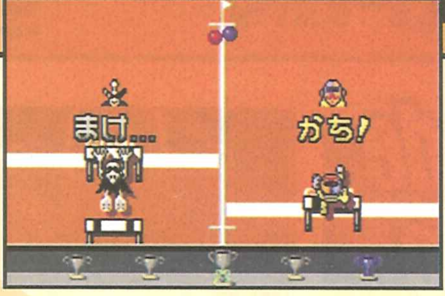
2 - Skating Board:
9-Volt y su patineta voladora serán los protagonistas de este mini juego completo. Tendremos que ir saltando varios tipos de obstáculos diferentes y agacharnos para poder pasar por zonas estrechas. Incluso seremos atacados por pájaros que intentarán tirarnos de la patineta. Cada cierto número de obstáculos esquivados el fondo irá cambiando para no hacer la cuestión tan repetitiva.

3 - Paper Plane:
Tendremos que manejar a un avioncito de papel que irá planeando dentro de una torre kilométrica llena de obstáculos. Cada ciertos pisos bajados aparecerá uno de los personajes del juego indicando el tiempo que llevamos bajando pisos. Con tan sólo un ligero roce con una pared el avión quedará totalmente destruido.

4 - Dr. Wario:
Parodia descarada del *Dr. Mario* versión **NES**. Quitando el nombre del mini juego y de que salga *Wario* en pantalla en vez de *Mario*, todo lo demás ha quedado intacto, es decir que tenemos el *Dr. Mario* a nuestra entera disposición, uno de los







"*Tetris*" mejores y más adictivos creados nunca. Antes de empezar a jugar podremos elegir el nivel de infección de virus y la rapidez de caída de las pastillas, como ya pasaba en el juego original.

5 - Fly Swatter:
¿Os acordáis del mini juego que tenia el ***Mario Paint***? Pues aquí lo tenemos de nuevo dispuesto a volver a dejarnos el dedo totalmente destrozado de darle tantas veces al botón. Este juego consiste en manejar a una mano armada de un caza moscas por un tablero (con la forma de la tabla para apoyar el ratón que traía el ***Mario Paint***) y cazar a cientos y cientos de moscas, mosquitos, avispas, bombas con alas y cosas por el estilo hasta llegar a una hiper-mosca cibernética que hará de jefe final. Al destruirla empezaremos un nuevo nivel y cada uno de ellos se compone de 100 moscas a abatir más el jefe final. Un juego muy adictivo.

6 - Wario's Sheriff:
Uno de los mini juegos completos que más enganchan es este "*remake*" del clásico ***Sheriff*** aparecido en 1979 en el que como cambio más notorio manejaremos a *Wario* en lugar del protagonista original.

Tendremos que ir disparando a bandidos que no paran de dar vueltas alrededor nuestra con la opción de poder disparar en todas direcciones (incluidas diagonales, algo muy novedoso para la época en la que salió el juego original). De esta manera tendremos que ir abatiendo uno a uno a todos los enemigos y por supuesto a la vez esquivando las numerosas balas que ellos nos disparan. De vez en cuando pasará un pájaro (posiblemente un buitre... pero no sabría decirlo con exactitud debido a que los gráficos no dan para mucho) y si lo abatimos subirá considerablemente nuestra puntuación.
¿Y todo esto para qué? Pues para rescatar a la chica de turno raptada por los malos.

7 - Pyoro:
Gracias a ***Pyoro*** *Wario* decide formar su empresa de videojuegos ya que un día vio por la tele que las colas para comprar dicho título eran interminables y eso quería decir que ahí había dinero aparentemente fácil de conseguir. Y de hecho veo razonable la inmensa cola para comprar este juego ya que ***Pyoro*** es uno de los mini juegos completos más divertidos de ***Made in Wario***.

Lo que tenemos que hacer es manejar a una especie de pajarito poseedor de una larguísima lengua que tendremos que utilizar para comer rábanos que caen del cielo. Lo difícil de la cuestión es que *Pyoro* lanza su lengua en diagonal por lo que tendremos que calcular muy bien dónde nos situamos para poder cazar la comida. Si uno de los rábanos cae al suelo creará un agujero por el que podemos caernos y la única manera de arreglarlo es comer uno de los angelitos que caen de vez en cuando (incluso existe uno que arregla todos los agujeros a la vez). Para que la cosa no se haga muy repetitiva el escenario irá cambiando a medida que obtengamos más puntos.



8 - Pyoro 2:
Un juego que ha obtenido tanta aceptación en el mercado lógicamente está obligado a tener secuela y de hecho la tiene, pudiendo disfrutarla en ***Made in Wario***.

Esta vez *Pyoro* no sacará su larga lengua, esta vez escupirá. La mecánica del juego es la misma pero en lugar de comernos los rábanos lo que tenemos que hacer es destruirlos a escupitajos. Os aseguro que esta segunda parte es todavía más adictiva que la primera (yo por lo menos me he pasado horas y horas escupiendo a rábanos voladores).

9 - Chiritorie (juego Vs.):
Manejando dos aspiradoras tendremos que ir absorbiendo papeles tirados por el suelo.

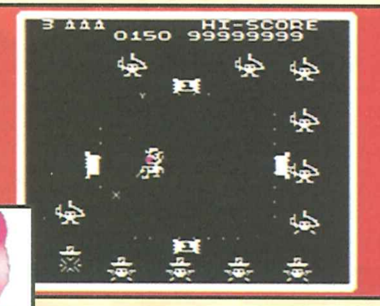
De vez en cuando aparecerán papelajos enormes que dan más puntos por lo que hay que salir tirado a por ellos en cuanto aparecen.

Quien antes recoja 100 gana la partida. Lo difícil del asunto es que las aspiradoras no paran de dar vueltas por lo que el control se hace bastante dificultoso, pero esta es la gracia del asunto.

10 - Chicken Race (juego Vs.):
En esta singular carrera de monopatines compiten *9-Volt* y una especie de personajillo amarillo con gafas algo patético.

Tenemos que impulsar a los participantes dandoles una patada con unos pies gigantes que tienen a sus espaldas. De esta manera tendremos que conseguir la máxima distancia posible pero calculando que no se caigan por el abismo que se encuentra al final de la pista. Hay varias pistas diferentes, unas planas, otras con subidas y bajadas y otras llenas de piedrecitas. Quien quede más cerca del borde tres veces, gana.





11 - Dong Dong (juego Vs.):
Sin duda el juego *Vs.* más divertido de ***Made in Wario***. Tenemos que intentar hacer caer unos bloques que están situados en el centro de la pantalla a la cabeza del contrincante.

Para esto usaremos unos palos que están constantemente subiendo y bajando, por lo que tendremos que pulsar el botón en el momento justo para que golpeen a los bloques y los desplacen un poco hacia el lado del enemigo. A los tres toques caerá el bloque, pero el jugador al que le va a caer puede golpearlo y hacer que se sitúe otra vez en el centro o más al lado de su enemigo.

Esta vez los personajes que se pican son *Mona* y *Dribble* y quien consiga tirar el bloque a la cabeza de su enemigo tres veces gana.



12 - Hurdle (juego Vs.):
¿Una carrera de obstáculos entre *Orbulon* y *Dr. Crygor*? Pero si los dos pueden volar... Bueno, ¿qué más da? En esta competición los dos participantes correrán automáticamente y tan sólo tendremos que saltar los diferentes obstáculos de la pista compuestos por vallas y barrizales. Si tropezamos con algunos de los obstáculos el personaje se pegará un tortazo contra el suelo y tardará un tiempo en recuperarse. Vencerá quien alcance la meta 3 veces.

Objetivo real de Made in Wario



Made in Wario lo podemos jugar de dos formas claramente diferentes. La primera es la de pasarnos las historias de los personajes una por una hasta llegar a *Wario* programador, ver el final del juego, sacar el cartucho de nuestra **GBA** y no jugar nunca más. De esta manera el juego nos parecerá bastante corto, simplón y habremos jugado a un pequeño número del total de mini juegos disponibles.
O por el contrario jugar el modo historia base de cada personaje, pasarnos ***Made in Wario*** y en lugar de dejar de jugar, empezar realmente a descubrir todo lo que este título esconde. Cada modo historia tendremos que jugarlo numerosas veces para superar los récords e ir desbloqueando los mini juegos que posee ya que con tan sólo jugarlo una vez es totalmente imposible desbloquearlos todos. Al ir realizando esto obtendremos mini juegos completos divertidisimos los cuales alargan la vida de ***Made in Wario*** de forma espectacular (de hecho puedes dedicarle más tiempo a este apartado que el resto de los mini juegos, sobretodo si queremos ver sus finales, sólo asequibles al conseguir la máxima puntuación de cada uno de ellos).
Después tenemos los 4 modos *survival*, cada uno con sus propias características que nos sirven de entrenamiento, para batir récords y para desbloquear más mini juegos completos. Y por último lo realmente adictivo a no poder más, conseguir las medallas de todos los mini juegos donde realmente experimentamos lo frenético que es este juego, pues la velocidad que alcanzan las pruebas es de infarto.

De esta manera jugaremos realmente a ***Made in Wario*** y le dedicaremos horas y horas, aspecto que todo buen juego debe tener.

Apartado gráfico

Los gráficos de este juego no son nada del otro mundo, sobretodo porque casi todos los mini juegos poseen un aspecto muy simple. Esto no quiere decir que tengan un aspecto feo o mal hecho, si no que con una simplicidad gráfica recrean lo que quieren transmitir en cada mini juego de una forma sencilla y sobretodo muy graciosa.

Es bastante difícil definir el aspecto gráfico de este juego por este mismo motivo, y es que estamos hablando de cientos de pruebas, cada una de ellas con un aspecto totalmente diferente y utilizando técnicas para su modelado muy dispares en las que podemos ver desde fotos de personas, animales o cosas reales hasta los más simples gráficos en blanco y negro.
De una manera u otra todos los mini juegos poseen un gran miramiento por el detalle, estando llenos de pequeñas cosas muy cuidadas donde notamos que **Nintendo** ha sabido crear gráficos simples pero a la vez muy bien realizados.

Por otro lado tenemos los gráficos pertenecientes a todo lo que no son mini juegos, es decir las *intros* y finales de cada personaje y las introducciones a las pruebas. En este apartado podemos observar unos gráficos más que aceptables, llenos de colorido y mucho sentido del humor en los que tampoco destaca nada en particular, pero en total podemos notar una gran calidad.



Conclusión

Esta vez sí que podemos decir sin ningún tipo de duda que **Nintendo** ha creado un título de jugabilidad PURA. No puedes dejar de jugar ni un solo momento, da igual que tengas juegos nuevos para consolas de gran potencia de esos que estabas esperando con impaciencia a que salieran, da igual que tengas que comer o ir al baño, da igual que te quedes sin batería en la **GBASP** y no tengas ningún sitio donde poder recargarla (bueno, eso no...), lo único que quieres es jugar y jugar a ***Made in Wario***, uno de los títulos de mayor vicio que he disfrutado nunca. Ojalá que muy pronto podamos ver una continuación, pero por ahora haceros con este estupendo juego que es de esos que siempre llevas con tu **GBA** ya que no te cansas de jugar nunca por la inmensa cantidad de pruebas, compuestas por un total de 204 normales, 9 *boss*, 8 completas, 4 *Vs.* y 4 *survivals*...

Lo dicho, un juego infinito.

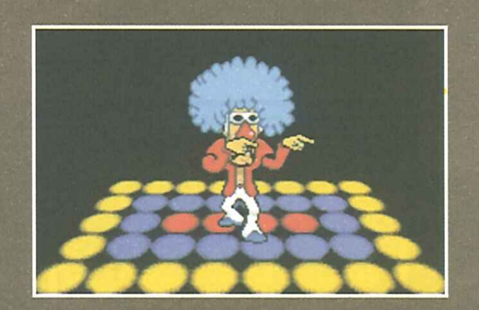
Apartado sonoro

Este apartado es uno de los más cuidados de ***Made in Wario*** por diversas razonas. La primera es que este juego posee cientos de canciones, muchas de ellas de una duración mínima (escasos segundos) pero al fin y al cabo composiciones musicales. Algunas músicas se repiten, pero se podría decir que prácticamente cada mini juego posee su propia música, lo cual es algo admirable. Las melodías que oiremos en los mini juegos abarcan todo tipo de estilos aunque se decantan algo más por composiciones graciosas y simplonas bastante pegadizas.

Por otro lado también tenemos una gran recopilación de músicas de juegos de **Nintendo**, ya que cada uno de los mini juegos donde aparece un título de esta compañía (***Mario***, ***Zelda***, ***Metroid***, ***F-Zero***...) poseen la melodía más representativa de cada uno.

A todo esto le acompañan un inmensísimo número de voces que no paran de escucharse durante todo el juego, sobresaliendo lógicamente las de *Wario*, aunque oiremos voces de todos los personajes más una tromba de extrañas y divertidísimas vocecillas que irán apareciendo en los distintos mini juegos y de las cuales no podrás dejar de repetir una y otra vez durante días.

Aparte de todo esto, ***Made in Wario*** posee nada más y nada menos que cuatro canciones cantadas, algo de lo que ningún otro juego de **GBA** puede presumir. Realmente un auténtico lujo para un "cartuchito" de nada.





Black Stone
Magic & Steel

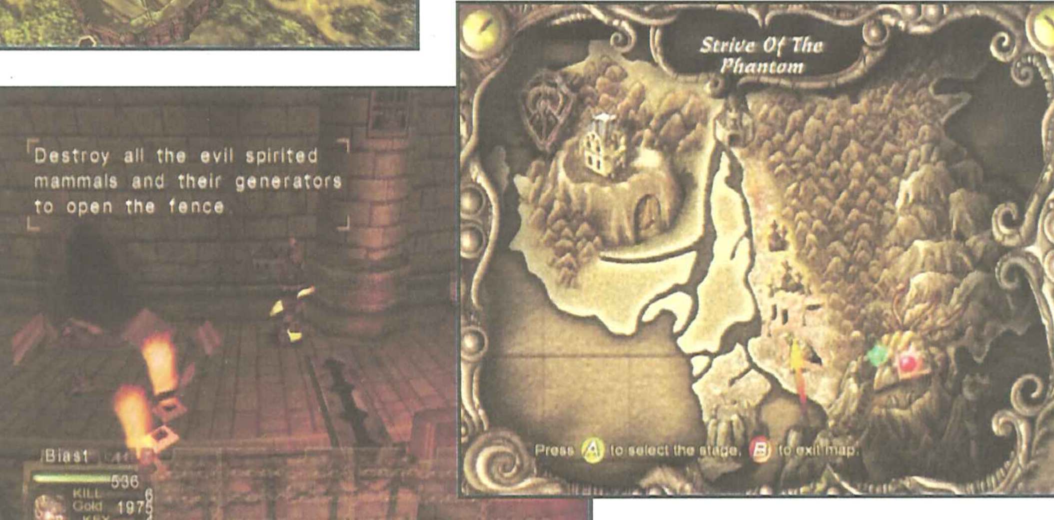
Llega de la mano de Xicat Interactive para Xbox, otra de las revisiones del clásico *Gauntlet*, con un juego de rol y acción lineal para varios jugadores. Salva al reino de Zedan de la gran amenaza que los magos negros suponen para la paz y prosperidad de los habitantes de este reino.

Black Stone es del género de los *beat' ´em ups* más clásicos, y presenta muchas similitudes con la última versión de ***Gauntlet (Dark Legacy)*** donde habrá que avanzar nivel tras nivel combatiendo contra cientos de enemigos.



La historia de este juego trata sobre el reino de *Zedan*, en el que durante más de un milenio, el malvado señor de los infiernos, *Madul*, intentó entrar con mayor o menor fortuna. Tras duras batallas, *Madul* consigue finalmente que su magia negra afecte a la parte norte del continente, convirtiendo en zombis a la gran mayoría de la población.

Al sur del continente, la pacífica tribu de los *Raven* no tarda en sucumbir a la magia negra. Las malvadas tropas de *Madul*, encabezadas por los magos de los infiernos y los ejércitos de hombres lagarto, no consiguen pese a sus esfuerzos acabar totalmente con el poder de los guardianes del reino, y han tenido que recurrir a otros métodos para dominar el mundo. Las piedras negras dispersas por todo el reino se han convertido en su instrumento maléfico de poder. Nuestra misión será acudir para salvar el reino de *Zedan*, poniéndonos a disposición de los magos blancos. Tendremos que encontrar las piedras negras que permanecen escondidas en las zonas invadidas. De ellas depende el poder de los magos blancos.







Gráficos

Los gráficos son un poco lamentables, teniendo en cuenta en la consola que estamos jugando, ya que los movimientos de los personajes son muy mecánicos y muy pobres en cantidad.

Los personajes son muy parecidos físicamente entre sí, además de tener muy pocos detalles, aunque no hay que olvidar los escenarios, los cuales son también bastante sosos en cuanto aspecto se refiere, y muy repetitivos como en otros juegos del mismo género, en los que veremos mazmorras y más mazmorras, bosques, castillos, templos, volcanes, etc.

A esto hay que añadirle unas inexplicables ralentizaciones, así como un juego de cámaras bastante raro y molesto, que junto a la lentitud general con la que se mueven tanto nuestros personajes como los enemigos, completan un apartado gráfico bastante regular para los tiempos que corren.

Sonido

La banda sonora de este juego tampoco sale muy bien parada. Aunque se hayan incluido melodías distintas para cada uno de los niveles, deja bastante que desear en cuanto a calidad de composición y sonido, cuya resultado final es mediocre. Termina cansando debido a la longitud de ciertos niveles y lo repetitivas que se hacen sin pasar mucho rato.







Artículo "*Black Stone*" por Enchoi (*enchoi _@eresmas.com*)

Jugabilidad







La jugabilidad de ***Black Stone*** es bastante sencilla, con el botón *A* realizamos el ataque normal y con el *X* el ataque a distancia; el botón *B* nos sirve para lanzar las magias de las que disponen los jugadores, mientras que la *Y* nos permite golpear a nuestros compañeros de batalla. Para añadir algo más de variedad, el disparador derecho nos permite realizar ciertos ataques especiales.

En los diferentes escenarios podremos encontrar oro, que posteriormente usaremos en la tienda para adquirir armas, magias y diversos *power-ups*. Una vez que hayamos terminado un nivel siempre podremos volver a él para encontrar más oro, así como objetos que hayamos podido dejarnos olvidados. El número de niveles es bastante extenso. Aunque el juego sea bastante lineal y repetitivo, siempre está bien que tenga una duración considerable.



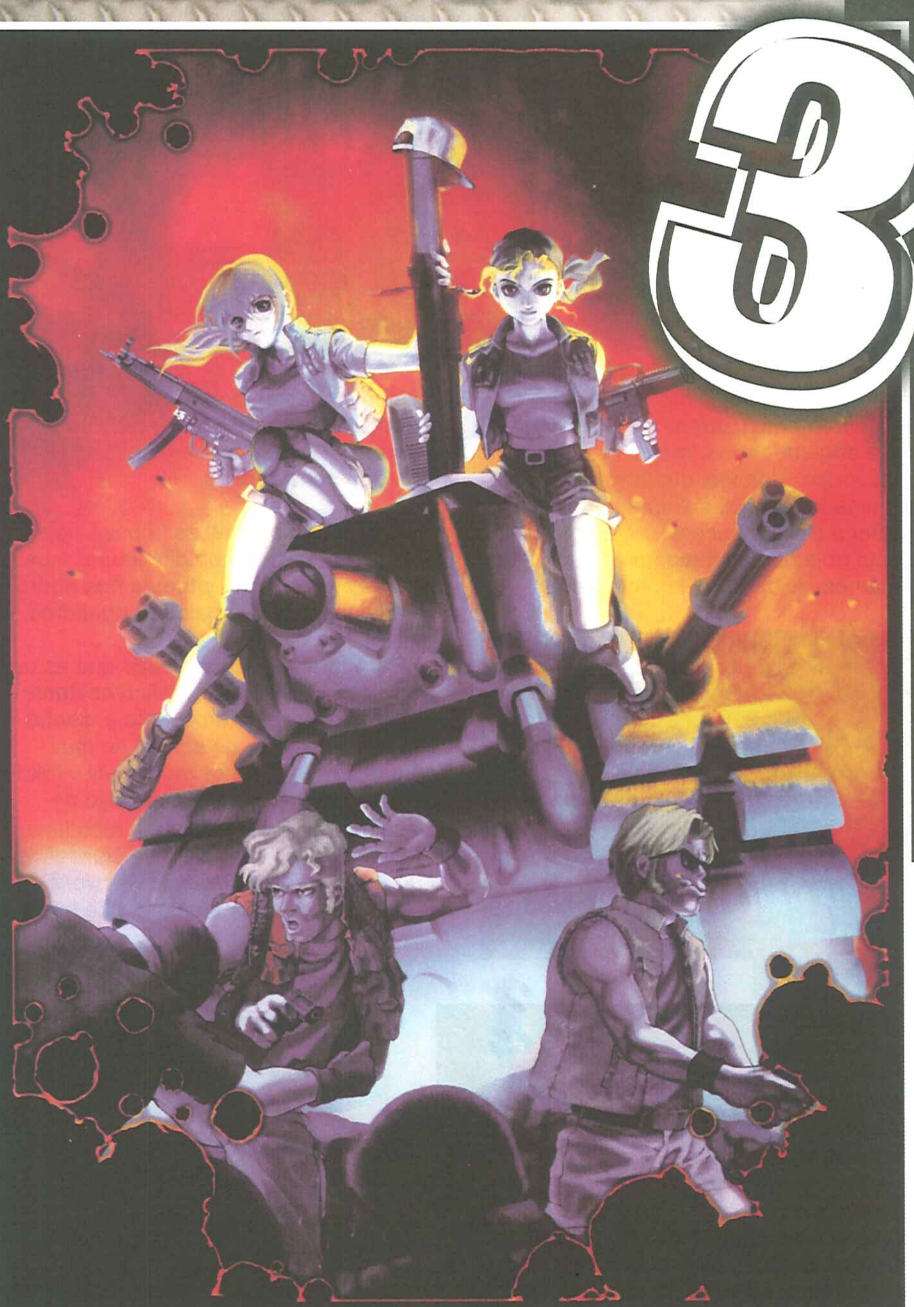
Quizá algo original es la posibilidad de subir a lomos de un dinosaurio, que gracias a su tamaño y fuerza nos abrirá camino entre las hordas de engendros.

Para terminar, quiero decir que es un juego con un apartado gráfico bastante limitado, sobretodo en cuanto a diseño de los escenarios, un sonido no muy agradable, además es muy lineal y falto de originalidad, así como el estilo de juego, demasiado simplista y repetitivo. Frente a rivales de la talla de ***Hunter: The Reckoning*** o ***Dinasty Warriors 3***, ***Black Stone*** no tiene mucho que hacer.





Metal Slug 3



Parece que por fin Playmore se asienta en el mercado de la PlayStation 2 y comienza a sacar títulos dignos para esta consola tras tanto *KOF* sucesivo. El título elegido es *Metal Slug 3*, un juego que no por viejo (la 4º parte lleva en recreativas ya año y pico, y está anunciada ya la 5º) resulta menos jugable. Para esta tardía conversión se han incorporado algunos modos de juego extras y alguna novedad que tampoco afecta demasiado al desarrollo completo del juego, aunque sí resulta curiosa.

En el apartado gráfico, únicamente puedo decir que es exacto a la recreativa, mas que con unos ligeros tiempos de carga entre fase y fase. Es decir, que cuenta con los montones de enemigos, millones de balas, explosiones, larguísimas fases llenas de detalles cachondos en unas pulcras 2D (aunque no le vendría nada mal un poco más de resolución) y *final bosses* de gigantescas proporciones. Claro que tambien están los mismos enemigos vistos ya en anteriores ***Metal Slug*** que repiten misteriosamente, los mismos artefactos a manejar con alguna ligera novedad respecto a anteriores partes (pero ninguno exclusivo ***PS2***), los

Artículo "*Metal Slug 3*" por Kim Kapwham (*Kim@megamultimedia.com*)





mismos personajes seleccionables y exactamente las mismas ralentizaciones en los sitios en los que la recreativa original **Neo·Geo** se ralentizaba. Está bien que sean fieles al original, pero ni siquiera resolver las ralentizaciones trabajando con un *software* tan abrumadoramente superior es una tarea un poco perezosa. También hay que decir que seguramente los compradores de ***Metal Slug 3*** todo el tema gráfico y sonoro les dará absolutamente igual, puesto que cualquiera que busque un *shoot'em up* de estas características y se guíe por los gráficos va a tirarse de cabeza a por el último ***Contra***. En el tema sonoro, tres cuartas partes de lo mismo. No esperéis música digital ni grandes alardes, sino melodías militares bien compuestas y animadas que inevitablemente os recordarán a los tiempos de los añejos *arcades* de 16 *bits*. Los *FX* son muchos y muy potentes, destacando la voz del "*speaker*" que ya se ha hecho una tradición en la saga, junto a los fenomenales petardazos de nuestras armas y los gritos de horror de los pobres soldados a los que tiroteemos, acuchillemos, rociemos con llamas o directamente hagamos trocitos con un láser. No es que brillen con una calidad abrumadora, pero cumplen con su cometido de manera más que honrosa.

Respecto a la jugabilidad, tenemos ante nosotros una recreativa pura y dura, con sus ventajas e inconvenientes. La particular visión de la guerra que hace ***Metal Slug*** consistente en acción desenfrenada, humor, montones de armas y estrambóticos vehículos que pilotar, humor, ciudades enteras que arrasar a nuestro paso, humor, referencias cachondas a todo tipo de películas y sobre todo mucho humor sigue intacta. Más de una vida perderemos mientras observamos el delirante diseño de algunos *final bosses*, los crustáceos asesinos, los malvados calamares del espacio exterior y todas las chorradas que el equipo programador ha incluido durante las fases. Que por cierto, son 5 con múltiples caminos y maneras de terminar cada una; aunque la última es tan larga que podríamos decir que vale por 3 o incluso 4. Tenemos a





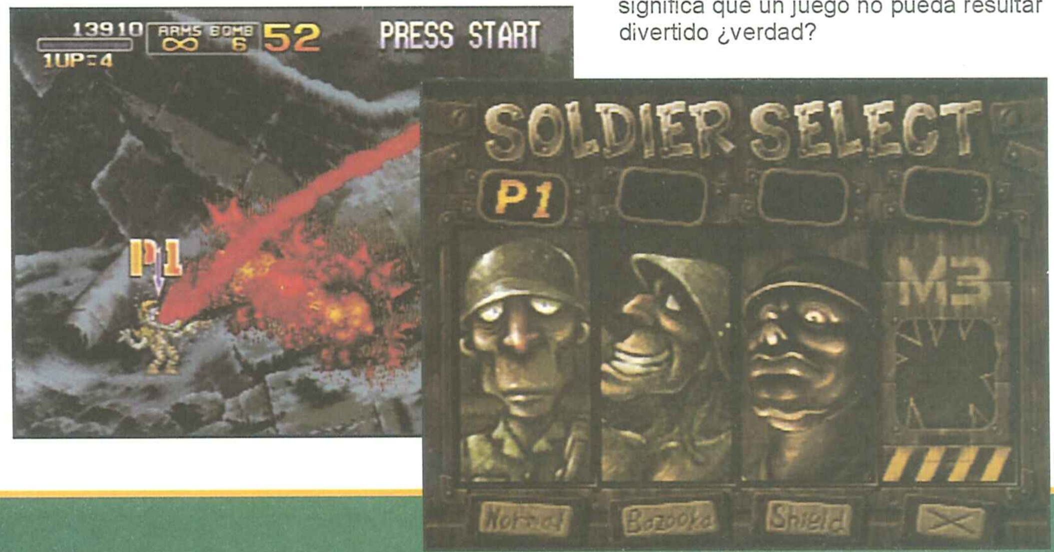


nuestra disposición a los incombustibles soldados *Marco*, *Eri*, *Tarma* y *Fio* para elegir con quién nos pateamos todo el territorio, aunque nuestra elección dependerá al final de lo mejor que nos caiga uno u otro personaje, porque no poseen ninguna diferencia tanto en agilidad como en dominio de armas u vehículos, un punto de los ***MS*** que siempre me ha parecido negativo, la verdad. Por cierto, no anda nada escaso de dificultad, recomiendo jugar como mínimo en normal, porque si no tenemos *continues* infinitos y el juego se hace un simple paseo acabable en hora y media. Eso sí, con continuaciones limitadas es todo un reto que nos convertirá en verdaderos fieras del *pad*.

Como novedades de la versión **PS2** se han incluido un par de modos bastante curiosos y adictivos. El primero de ellos es el *UFO mode*, en el que tenemos que controlar a uno de los 4 soldados del ejército enemigo durante la última fase en el interior del *OVNI* agresor que ha clonado a nuestro general. Merece mucho la pena jugarla con detenimiento ya que estos soldados sí varían en modos de ataque, salto y demás animaciones, aunque sólo posean un tipo de ataque y contemos con una vida escasa para terminar la misión, tarea bastante titánica. El otro modo consiste en pantallas estáticas al estilo ***Pang*** o ***Bubble Bobble*** en el que manejando a nuestro aguerrido personaje transformado en su versión obesa debemos acabar cuanto antes con montones de enemigos para que suelten comida y engordemos los kilos que nos exigen antes de que se acabe el tiempo para terminar la fase. Es un modo muy adictivo, especialmente a dobles compitiendo para ver quién es capaz de tragarse más alimentos en menos tiempo.



Acabando, si sois fans de la saga ***Metal Slug*** y aficionados a los *arcades* en general, este ***Metal Slug 3*** seguramente os proporcione muchas satisfacciones a pesar de su escasa duración. Para muchos es el mejor de la saga, superando en mucho puntos al más reciente ***Metal Slug 4***; aunque también puede reprochársele su extremo parecido con anteriores episodios en cuestión de armas, enemigos y fases. Desde luego, las capacidades de la **PS2** no las aprovecha ni al 5%, pero eso no significa que un juego no pueda resultar divertido ¿verdad?







A mediados del mes de Junio, exactamente el día 20, salió al mercado para DreamCast otra versión del fantástico y conocido juego de lucha *The King of Fighters*. En esta ocasión corresponde al 2002, el cual trae consigo como es de esperar ciertas novedades y cambios en el modo de juego y personajes.

La novedad más importante que diferencia a este ***KOF '2002*** con sus antecesores es que al igual que en ***KOF '98*** no se continúa la historia de la saga, sino que se hace un remake entre todos los personajes que han ido apareciendo. Por ello tendremos que esperar a ***KOF '2003*** para ver el comienzo de una nueva historia ya que en el ***2001*** tuvo lugar el desenlace del *NESTS*. Esto nos lleva a pensar que continuarán haciendo un *remake* cada vez que se termine una saga.

Este año desgraciadamente tampoco se han incluido en la versión de **Dreamcast** los estupendos escenarios en "*3D*" que ofrecieron en ***KOF '98*** y ***99***, pero por lo menos han mejorado la animación y el simplismo con los que últimamente estaban habituados a hacerlos (en comparación con el ***2000*** y ***2001***), contando los escenarios con la presencia de personajes conocidos de la saga y otros trabajos de **SNK** como *Bob Wilson*, *Kim Baedal*, *Tung Fu Rue*, *Griffon*, *Brian Battle*, *Eiji*, *Sokaku Mochizuki* y muchos otros. Personalmente este es uno de los detalles que a los programadores no les cuesta nada pero que se agradece mucho por parte de los fans, en vez de ver tipos feos animando.



En cuanto al entorno gráfico sigue siendo en general igual que sus antecesores, salvo ciertos cambios de *frames* de ataques y poses para algunos personajes. En este aspecto *Kim Kapwham* es el que se lleva la palma ya que está rehecho casi por completo, tanto en su pose como en sus ataques y especiales. Lo que si es nuevo son todas las voces de los personajes, incluso en el caso de *Terry Bogard*, al que han cambiado los nombres de sus ataques. Ahora también tienes la posibilidad de elegir hasta 4 colores de trajes diferentes para cada luchador, siendo muchos de ellos al más puro estilo *Mugen* con colores muy llamativos y cantosos (a veces queman la vista).










Los ataques especiales en esta entrega juegan un papel importantísimo puesto que muchos son novedad y pueden pillarnos desprevenidos.

Artículo "*The King of Fighters 2002 versión Dreamcast*" por Dark Schneider "Dash"

LAS NOVEDADES QUE OFRECE KOF'2002

En cuanto al modo de juego hay bastantes cambios, aunque no muchas novedades. Para empezar se vuelve al sistema de grupos de 3 vs 3, por lo que desaparece el papel del *striker*. La barra de vida ahora tendrá una zona denominada "roja" cuyo papel sirve para realizar los potenciados ataques MAX 2 (aunque el llegar a dicha porción de vida no se destaca en nada). Supuestamente estos son potenciados nuevos aunque en muchos casos han aprovechado las poses del personaje, y añadiendole efectos de explosiones han pensado que era suficiente, pero ni mucho menos, ya que casi todos están mal acoplados y bastante tiesos. En otros casos simplemente le han quitado un especial al personaje y se lo han puesto como MAX 2.

Junto a la barra de vida hay unos bordes blancos los cuales nos indicarán, cuando parpadeen en rojo, que estás a punto de romperle la guardia a tu rival. Ahora también se podrá "explotar" una barra de especial para hacer los ataques potenciados o cancelar ciertos movimientos, dando opción a variar tu repertorio de combos.



CÓMO CONSEGUIR A LOS PERSONAJES OCULTOS EN DC

Después de *KOF'98* que contaba con 51 personajes este es el que más se le aproxima, teniendo en sus filas a 46 luchadores en total (contando con *Rugal*, *King*, *Kyo Ex* y *Shingo* que no están desde un inicio). Estos 4 personajes hay que conseguirlos pasándose varios modos de juego. A continuación os indico cómo:

1º Conseguir a Rugal:
Pasaos el modo *Team Play* para desbloquear el "*Team Attack*". Una vez aquí eliminad a todos los grupos necesarios hasta llegar a *Rugal*, cuando le venzáis podréis elegirle.

2º Conseguir a Shingo:
Pasate el modo *Single Play* para desbloquear el "*Single Attack*". Terminadlo para obtener a *Shingo*.

3º Conseguir a *Kyo Ex*:
Una vez hayáis pasado los modos *Team Attack* y *Single Attack* os darán el último modo "*Time Attack*". Este consiste en superar 40 pruebas de *contrareloj*. Supera las 20 primeras para obtener a *Kyo Ex*.

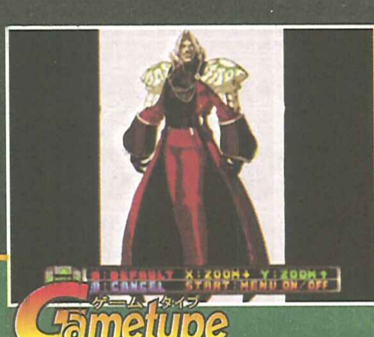


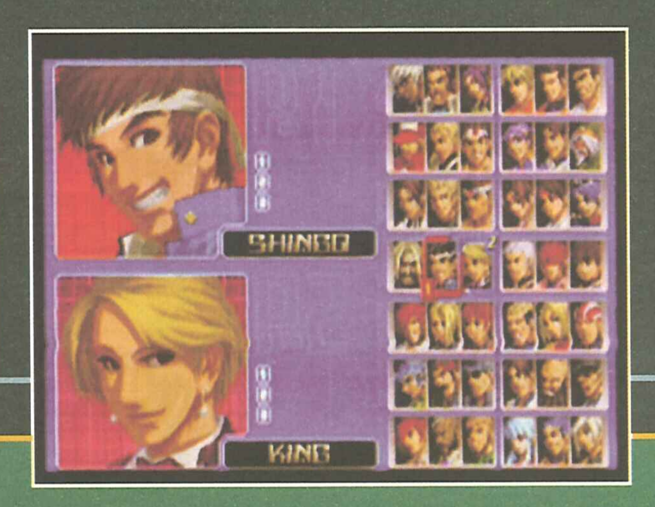
Una vez lo hayas hecho solo tendréis que pulsar *START* encima del *Kyo* original para poder jugar con él.

4º Conseguir a King:
Superad las 40 pruebas del "*Time Attack*" para obtener a *King*.

Nota: Los modos "*Team, Single*" y "*Time Attack*" los encontraréis en la opción *Challenge*. Además podréis elegir a *Chris*, *Shermie* y *Yashiro* en sus versiones *Orochi*, simplemente colocándoos sobre ellos y pulsando *START*.







Y para terminar quisiera dar mi opinión sobre este nuevo juego que en definitiva solamente es una remodelación de todo lo que hay creado por parte de **SNK** y **Playmore**. A mi parecer esta última es una compañía un poco vaga porque teniendo todo el material que tienen sólo se rigen por la ley del mínimo esfuerzo, y eso que es su título más importante. ¿No creéis que le vendría muy bien a la saga ***KOF*** una remodelación de plantilla, músicas, trajes, golpes, etc...? Pero bueno... qué le vamos a hacer... aquí tenemos uno más. ¿Quién sabe? quizás para el ***KOF 2018*** se propongan cambiarle a *Iori* sus ropas, ¿O hasta cuando van seguir utilizando la misma plantilla de personajes? ¿Y *Rugal*? ¿Cuántas veces más va a morir debido a su ultra plancha que lo hace explotar todo? Pero a pesar de todo lo que hagan, estoy seguro de que los fans de la saga entre los que me incluyo jugarán muchas horas al igual que a las anteriores entregas.

Kyokushinkai!! Osu!!







La animación de Chris convirtiéndose en Orochi está muy bien conseguida. Una lástima que no todos los Max 2 estén así de bien. Y por raro que parezca, ataques con igual movimiento precisan más precisión según el personaje (el Max 2 de Takuma sale perfecto, no como el counter de Angel, que en KOF2001 salía con más facilidad). Esto lleva a pensar que unos personajes tuvieron diferentes programadores con respecto a otros.

LA OPINIÓN DE MR.KARATE

Debido a la limitadísima distribución con la que actualmente cuentan los nuevos títulos de **Playmore** debo admitir que hasta la salida en **Dreamcast** de *KOF2002* no había podido testearla echandole el tiempo suficiente. Ahora es cuando puedo decir que se trata de, por un lado, un juego bastante divertido, y por otro un juego bastante penoso. Divertido porque los Max 2 disparan las posibilidades de juego. Penoso porque muchos de los *Max 2* están realizados de un modo más cutre imposible, por debajo de gran cantidad de trabajos vistos en el entorno Mugen. Y es que se trata de eso, un juego editado por cualquier fan del *Mugen* con un mínimo de idea, con la particularidad de haber quitado además a un buen número de luchadores respecto a KOF2001 para recuperar a los *Orochi* y *Rugal* (para mí algo sin nada de atractivo). De todos los ***KOF*** este es sin duda el que menos aporta a la saga (meramente los *Max 2*, como yo suelo llamarles, los "*Mugen Edit*", así como un sistema de ataques en *chain* que tampoco es gran cosa novedosa). Tal y como sucedió con ***Metal Slug 4***, ***KOF2002*** no aporta nada, salvo demostrar que **Playmore** está bien lejos de ser nuestra idolatrada **SNK**. Y sí, tiene gracia que siendo **Playmore** una compañía Coreana sólo hayan rehecho completamente a *Kim* (...).





Algunos ataques dejan por los suelos la saga, como el Max 2 de Chin. Además, estos Max 2 varían demasiado en lo que quitan (ver a Seth y a Robert).





*Y como dato muy importante (casi vital), destacar que Angel sigue estando buenísima ... ^0^*

Tardó lo suyo, pero por fin PlayMore se decide a desarrollar una entrega de este particular cruuce de compañías llamado *SNK vs Capcom* (o *Capcom Vs SNK*, tanto monta...).



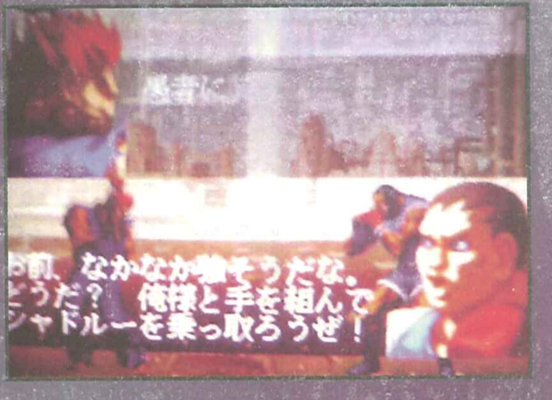
Desde el ***SNK vs Capcom Clash Card Fighters 2*** de **NeoGeo Pocket** no habíamos visto un juego programado por la compañía sucesora de la difunta **SNK** que abordase el tema, mientras **Capcom** lanzaba el mediocre ***Capcom Vs SNK*** y el muchísimo más trabajado ***Capcom Vs SNK 2***. Aunque no se ha dejado claro, puede que las sucesivas pérdidas en el campo recreativo con ***Neo Power Instinct Matrimelee***, ***KOF 2002*** y ***Rage Of Dragons*** hayan empujado a **Playmore** a desarrollar un título capaz de romper de una vez por todas con la opinión general de que no es una buena sustituta de **SNK**. Rumores e hipótesis aparte, ***Snk Vs Capcom Chaos*** se presentó brevemente en el E3 de Los Angeles despertando riadas de tinta entre toda la afición a los juegos de lucha 2D. Un par de semanas más tarde, la *beta* de dicho juego era colocada en los recreativos ***Neo Geo Land*** de Osaka, con interminables colas para probarlo en vivo y en directo. Veamos ahora qué es lo que ofrece con detenimiento:





Personajes

Por parte de SNK contamos con los inevitables *Kyo Kusanagi* e *Iori Yagami*, acompañados por *Terry Bogard*, *Ryo Sakazaki*, *Choi Bounge*, *Mai Shiranui*, *Kim Kap Hwan* y las sorprendentes apariciones de *Shiki* (aparecida en **Samurai Spirits 64**), *Kibagami Genjuro* (**Samurai Spirits IV**), *EarthQuake* (**SSpirits 1 y 2**) y *Mr Karate* (no, nuestro jefe no, *Takuma Sakazaki* con máscara *Tengu*). Como jefes intermedios tenemos a *Goenizt* (**KOF 96**), *Geese Howard* y *Orochi Iori*, y como malo malísimo **SNK** a *Shin Mr Karate*. **Capcom** por su parte contraataca con *Ryu Hoshi*, *Ken Masters*, *Chun Li*, *Dhalsim*, *Chun Li*, *Gouki*, *M.Bison*, *Vega*, *Sagat* y *Balrog*, a los que se unen *Hugo* (directamente de **SF3**) y *Tabasa* (del extraño *beat´em up* **Warzard**). Como jefes intermedios a *Dan Hibiki*, el mugenciano *Evil Ken* y la impresionante reaparición de *Demitri Maximoff* (**DarkStalkers**). Como bestia final, el incombustible *Shin Gouki*. Una selección de personajes bastante polémica, puesto que la parte **SNK** posee muchos más personajes atractivos y deseados de manejar por parte de los fans que el plantel **Capcom**. Esto no es que sea opinión mía subjetiva, es que quitando *Tabasa*, *Hugo* y *Demitri* el resto de personajes son los de ***Street Fighter 2*** o ediciones potenciadas de dichos personajes. También era lógico que **Playmore** desease "revancha" por el mal trato recibido en los *Vs.* de **Capcom**.







Milagrosamente, se han incorporado una buena cantidad de elementos nuevos o rescatados de otros juegos para no ceñirse al sobado patrón ***KOF***.

Para empezar, no existe movimiento de rodar o correr, y se combate en solitario, nada de equipos. Se avanza rápido mediante un deslizamiento llamado *Ground Step*, y para defendernos podemos pasar de la posición de cubiertos a atacar gastando barra de magia con el *Ground Step Cancel* (algo así como deslizarse entre los golpes y luego atacar).

Hablando de la barra de magia, esta pasa a ser triple. Una vez alcancemos el nivel 3, nuestra barra de magia empezará a bajar, y mientras obtendremos supers normales infinitos y la capacidad de cancelar un golpe especial en otro al estilo del *MAX cancel* de ***KOF 2002***. También se ha variado el sistema de saltos, con sólo 2 tipos: normal y largo. Las llaves se realizan pulsando cerca A+B o C+D, al estilo ***SF3***. Aunque sin duda el apartado que más me ha sorprendido es la inclusión del llamado *Exceed Attack*.

Estos supergolpes sólo pueden realizarse una vez por rival y drenan aún más vida que un super potenciado. Algunos de estos *Exceeds Attacks* son realmente flipantes y originales, como el movimiento de contra de *Iori* o el extraño *Deadly Rave* de *Terry Bogard*. Esperemos que sean igual de originales con el plantel **Capcom**, porque un par de movimientos nuevos por cabeza no les iría nada mal... Destaca también que los luchadores tienen diálogos antes y después de cada combate, aunque muchos hubiésemos preferido unas animaciones especiales.





Gráficos

En mi opinión, el aspecto más decepcionante de todo lo visto por ahora. **Playmore** sigue exprimiendo a la pobre **NeoGeo**, que ya no aguanta este tipo de programas, por lo que recurre a ciertas técnicas de programación que dan más risa que otra cosa. Todos los *sprites* que han podido coger directamente de la saga ***KOF*** están ahí, e incluso *Genjuro* tiene el *sprite* de ***Samurai Spirits IV***, por lo que resulta mucho mas fornido que otros personajes de su envergadura. Los *sprites* **Capcom** no están mal, aunque en general tienen una sensación de "viejos" porque recuerdan mucho a los vistos en ***Street Fighter 2***. Si bien algunos resultan muy llamativos como *Demitri* o "gelatina" *Dhalsim*, *Vega* sufre una gravisima falta de *frames* (ni siquiera se mueve al respirar). Incluso ciertos luchadores como *Hugo* o *EarthQuake* ya han sido criticados porque su excesivo tamaño impide moverlos bien en un sistema de juego que carece de escapes como el rodar o el *Parry*. También destaca que hay multitud de personajes que no son sino simples variantes con cabeza cambiada o distintos ataques, léase *Ryu-Ken-Gouki-ShinGouki-EvilKen* o *Mr.Karate-ShinMr.Karate*. Cualquier fanático de **SNK** estará ya echando pestes ante todo lo escrito, pero hay que dejar una cosa bien clara: si se criticó todo lo criticable a **Capcom** en los ***Capcom Vs. SNK*** por aprovechar *sprites* antiguos y ser parcial, desde luego que se deben realizar las mismas críticas con **Playmore** si hace exactamente lo mismo y encima presenta un juego con peores gráficos y casi 30 personajes menos que títulos editados ya hace un par de años. La pena es tener la certeza de que este juego ha sido programado en una placa con algo más de 12 años, algo que ha evitado haber contado con 20 personajes más y un aspecto mucho más acorde con los tiempos que corren.

Snk Vs Capcom Chaos es un título que, a falta de poder ser jugado con detenimiento (su lanzamiento está previsto para el próximo año en **PlayStation 2** y **Xbox**), provoca reacciones de todo tipo entre los integrantes del ***Typeteam***. Unos piensan que realmente va a ser el juego que saque a **Playmore** de la miseria, mientras que otros se horrorizan ante los visto y resignados vuelven a ***Capcom Vs SNK 2***. Cuando esté en la calle ya os haremos un avance más completo, pero mientras tanto esto es lo que hay.

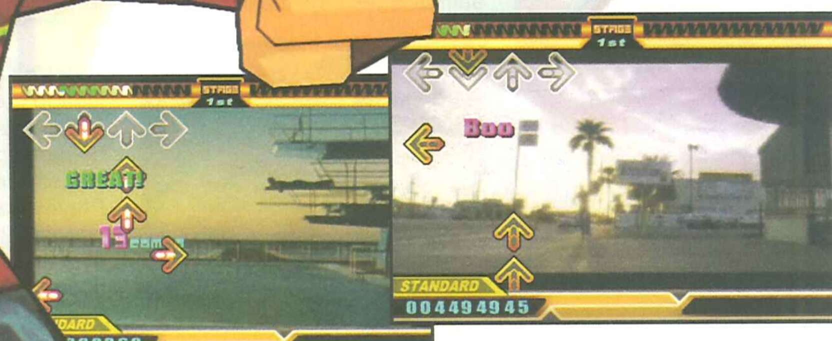
D.D. REVOLUT

¿Os acordáis de aquélla fiebre japonesa por los juegos de música que tanto revolucionaron muchos de nuestros salones recreativos y de nuestras consolas? Pues el juego con mas éxito de todas los musicales y producciones de Bemani (Konami) que han ido apareciendo hasta ahora en el mercado, vuelve a la carga en Japón con su séptima entrega (la segunda para PS2), *D. Dance Revolution Max2*.

Una auténtica revolución de baile... que sigue creciéndose con nuevas entregas para sus patológicos y ritmeros jugadores. Tras la última locura japonesa ***Aeróbic Revolution***, **Konami** sigue manteniendo intacto el sistema de juego de este singular título, por lo que ya sabréis por dónde van los tiros. Tener sentido del ritmo, muchos reflejos y sobretodo invertir horas de práctica y todo dentro de una teoría de engañosa simplicidad no tan fácil de llevar a cabo a la hora de presionar o hacer coincidir el botón adecuado en el momento preciso, o con las flechas de dirección que nos indiquen si es la alfombra, la verdadera protagonista para la que fue concebida esta saga musical. En referencia a los modos de juego, serán los típicos modo normal donde además de los niveles *light*, *standard* y heavy se han incluido el *nonstop challenge*, opción de juego donde tendremos que afrontar seguidamente un número de temas para acumular un tanto por ciento de puntos y sin poder fallar más de 3 veces ¡¡¡Difícil con ganas!!! El resto de los modos de juego son el *practice*, *Lesson* o el *Workout* (*Diet Mode*), método de adelgazamiento a base de bailar después de haber introducido nuestro peso y la cifra de *Kcal*. que deseamos perder (cómo veis, la mejor y más divertida manera de deshacernos de esos kilitos que tanto nos sobran). Tras un sinfín de opciones y secretos por descubrir las verdaderas novedades vendrían en una variopinta y heterogénea compilación de *hits* (hasta 30 temas por desactivar) que abordan las tendencias que hoy nos gustan (entre ellas contienen las músicas *Trance* y *Dance* muy discotequeras y bailadas, con claros ejemplos







Artículo "*D.D. REVOLUTION 7. MAX2*" por Chojin

TION 7. MAX2

como "*Look at us*" de *Sarina Paris*, colaboraciones de *DJ Aligator* o nuevas reversiones con ritmos más vigorizantes de "*Long Train Runnin*", "*Bus Stop*" o el "*Trance de Janeiro de Bellini*") y las que no olvidamos, como son los viejos éxitos de las pistas de baile de los 80 "*Duran Duran*". Vamos, que no dejaremos de escuchar música de la buena mientras bailamos sudando la gota gorda en nuestra alfombra interactiva. Como es obvio el apartado gráfico no es el fuerte de un título como *D.D.R.*, basado en su practica totalidad en los efectos y la banda sonora. Aun así, hay cientos de efectos visuales, uso del *cell shading* y vídeos, que sorprenderán y darán ritmo sin pausa al juego. En fín, si te gustan los juegos musicales, con el sólo hecho de venir nuevos temas convierten a este ***D.D.R.7 Max 2*** en adquisición obligada y aun más para todos los aficionados al sello **Benami** de **Konami**. ¡¡Para no dejar de bailar!!

Dancing stage megamix (Nombre americano y europeo del juego) cuenta ya con unas cuantas versiones en nuestro país para la vieja gris de **Sony** (no tantas como las que ha ido apareciendo en Japón debido principalmente a que la mayoría de sus temas estén interpretados por grupos famosos japonenses), aunque estemos acostumbrados a verlo bajo el nombre ***Euromix***. **Ps2** acaba de recibir su primera conversión del famoso título ***D.D.Rev. 6 Max Mix***. Las diferencias musicales son casi totales y aunque en la versión *PAL* se aprecien un menor número de canciones, podremos disfrutar de temas tan emblemáticos y bailados como el "*A Little Less conversation*" de *Elvis Vs JXL* y colaboraciones estelares de *Kylie Minogue* con "*Love At First Sight*", además de grupos conocidos como *Sclub Juniors* o *Christina Milian* con su "*When You Look At Me*".









LO HAS PASADO TAN BIEN SUFRIENDO...
HAS GOZADO TANTO SIENDO ASUSTADO...
DESDE QUE LOS CONOCISTE. YA NADA TE IMPORTA MÁS
PORQUE SÓLO QUIERES SEGUIR PASÁNDOLO MAL.
¿QUÉ NOS IMPULSA A QUERER SER ASUSTADOS?

SURVIVAL HORROR

ESPECIAL JUEGOS DE TERROR. PARTE 1

Desde que comenzamos a realizar ***Gametype***, el equipo *Type* ha querido preparar una serie de números especiales que, en parte por falta de tiempo, no se han acabado llevando a cabo. Uno de ellos era un número centrado en recopilar los más importantes títulos de juegos con temática de terror, suspense... todo lo que fuesen juegos de...¿sustos? Quizá deberíamos llamarte "*Especial Sustos*", aunque *Survival Horror*, como se conoce en general a este estilo de juegos, es quizá algo más apropiado.

Tal y como hicimos con el especial Guilty Gear, lo que hemos decidido es ofreceros el especial terror en la propia revista, aunque al tener los contenidos de las 100 páginas vamos a dividir el extra en 3 números. Si la idea os gusta, seguiremos adelante con otros especiales. De entrada en este número vamos a empezar por el plato fuerte, los ***Resident Evil*** y la saga ***Silent Hill***. Para no extendernos demasiado en un solo número hemos aparcado los *shooting* de ***Resident*** hasta el siguiente número (así como la info del ***BioHazard Online***).

Disfrutad cuanto podáis, amantes de los malos ratos...

Introducción por Mr.Karate (*mrkarate@mixmail.com*)

ESPECIAL TERROR

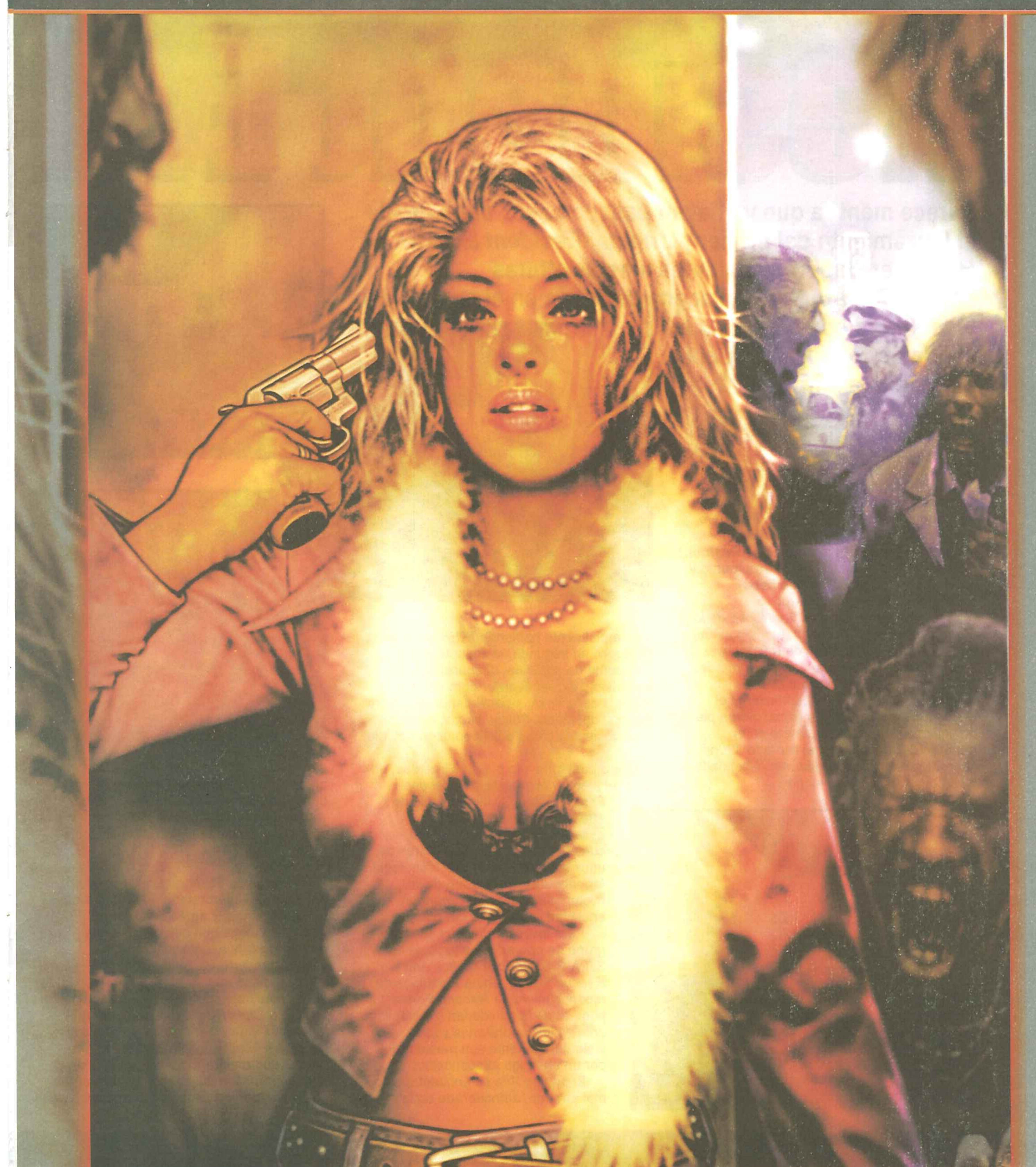


ilustración promocional de *Resident Evil 2* realizada por *Shinkiro*.

Resident Evil

Parece mentira que ya hayan pasado casi 7 años desde el lanzamiento del primer y original *Resident Evil* (*Bio Hazard* en Japón), y estemos a estas alturas comentándolo. Pero un acontecimiento en el mundo del videojuego como supuso la salida de *Resident Evil* bien merece una mirada atrás.

Recapitulemos: 1996, **Capcom** acusa unas pérdidas económicas tremendas por culpa de su política de lanzamientos continuos de secuelas de ***Street Fighter*** que no son del todo bien acogidos por el público. Por una vez en su historia, decide crear un concepto de juego nuevo y original bajo el *hardware* doméstico más potente en el momento, es decir, **PlayStation**. El resultado fue ***Resident Evil***, aventura 3D de trabajado argumento y notable estética de horror que bebe directamente del cine de terror (especialmente de *George "La Noche de los Muertos Vivientes" Romero*), el antiguo juego de PC ***Alone In The Dark*** de **Infrogames** y el aún más antiguo juego ***Sweet Home*** de **Capcom** para la **Nintendo 8 bits**. La novedosa y terrorífica ambientación y el tétrico acompañamiento musical dieron pie al nacimiento de un nuevo género en el mundillo del videojuego: el llamado *"Survival Horror"*, género ya sobradamente instalado e imitado por multitud de juegos.



Comercialmente hablando, ***RE*** supuso para **Capcom** un segundo nacimiento como compañía de *software*, desbancando al mismísimo ***Street Fighter*** como buque insignia de la casa, y convirtiendo al director general del juego, *Shinji Mikami*, en una de las principales caras del videojuego hoy día.

Pero pasemos a lo que nos interesa, es decir el juego y el argumento: *Racoon Forest*, Estados Unidos, junio de 1998. Una serie de extrañas desapariciones se han estado cometiendo por los alrededores de unos laboratorios de alta tecnología farmacéutica (propiedad de la misteriosa compañía *Umbrella*) enclavados en mitad del bosque.

Para investigar dichos sucesos, el grupo de operaciones especiales S.T.A.R.S (*Special Tactics And Rescue Squad*) envía 2 equipos de reconocimiento a *Racoon Forest*. La primera de las unidades (*Bravo*) llega antes a los laboratorios y casi instantaneamente son masacrados por un enemigo desconocido.

El equipo *Alfa* se encuentra solo, mal armado, atrincherado en la mansión/laboratorio ante enemigos que ya deberían estar muertos hace un buen tiempo y sin saber que demonios está pasando a si alrededor. Empieza el horror de *Racoon Forest*...

Después de observar la *intro*, que por única vez es interpretada por actores reales en toda la saga; y antes de empezar podremos elegir con quién queremos protagonizar la aventura, teniendo disponibles a *Jill Valentine* (con quien el juego se hace mucho más fácil ya que puede portar más objetos y los enigmas son más fáciles) o *Chris Redfield* (que a pesar de tener más vida y armas más potentes el juego con él es mucho más difícil).
Acto seguido entraremos en la mansión y aquí debemos resolver puzzles, armarnos mejor y sobre todo sobrevivir ante las hordas





de *zombies* y otras aberraciones genéticas que están deseando comprobar lo rico que esta nuestro cerebro mientras tratamos de desentrañar el misterio de *Racoon Forest*. Ya en esta primera parte encontrábamos monstruos de todo tipo, desde los encantadores perros a medio desollar a arañas de metro y medio, cuervos amantes de la carne humana y especialmente los *hunters*, reptilianas criaturas capaces de acabar con nosotros de un solo golpe bien dado. Afortunadamente, los escasos supervivientes de la escuadra *Alfa* y *Bravo* nos ayudan en algunos enigmas, nos suministran munición, armas o nos recuperan salud.

Por supuesto, dependiendo de nuestros actos variaremos el final de la historia, con lo que hay que jugarlo varias veces y probando diversas combinaciones para enterarse de todo el argumento.

Supongo que a estas alturas todo el mundo habrá jugado a ***Resident Evil*** o como poco a alguna de sus múltiples secuelas, que han ido desgranando poco a poco los entresijos de *Umbrella*, el *T-Virus* y demás.

Cierto es que gráficamente esta primera parte está muy obsoleta, pero la opinión general del buen aficionado es que el grado de tensión, ambientación y calidad general que tuvo ***Resident Evil*** no fue superado ni por su secuela inmediata ni por ***RE Nemesis***. Quizás sea por el alto grado de participación de los secundarios, destacando el inimitable *Albert Wesker* como superior al mando de la escuadra y *Barry Burton* como veterano sospechando de todo el mundo y seguro de que alguien es un traidor.

O quizás sea porque sin ninguna duda es el ***Resident Evil*** más difícil de todos los aparecidos hasta la fecha, tanto por lo enrevesado de los puzzles (el de los cuadros se lleva la palma) como por los enemigos. No solo los mencionados *hunters* eran puñeteros, sino que mucha gente abandonó el juego al ver que el monstruoso *Tyrant* del final acababa con el 95% de su salud con un simple roce en el hombro.



Versión Saturn





Eso no significa que el juego estuviese descompensado ni mucho menos (conozco frikis que se jactan de acabar con un *hunter* con el cuchillo sin daños), sino que ofrecía unos retos que, una vez superados, convertían a las secuelas en meros paseos primaverales.

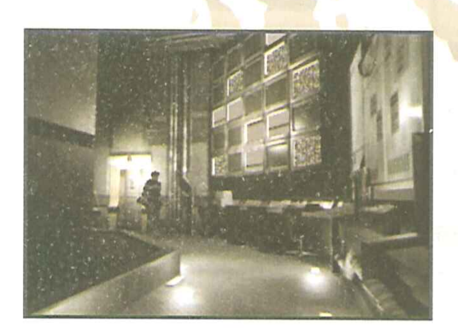
El éxito de ***Resident Evil*** fue tal que se editaron múltiples versiones con mejoras mínimas en eventos y armas para diversos sistemas domésticos, incluyendo **Saturn, PC Windows, PSX** (***RE director´s cut***), la nunca editada conversión para **GBColor** y el reciente *remake* para **Game Cube** que incorpora una bestial mejora gráfica. Pero de esa versión hablaremos más adelante...

Un hecho muy lamentable es que el juego fue salvajemente mutilado en su traslado a los USA, con múltiples cortes y secuencias alteradas para que no se ofendiese ningún cliente. Escenas como la masacre de componentes del equipo *Bravo* mientras *Chris* se fuma un cigarrillo (seguramente sería por esto último ¬_¬) o un primer plano de una cabeza decapitada con un grado de detalle tal que los programadores la recrearon directamente de unas fotos que hicieron durante la visita a un centro forense. Por alterar cambiaron hasta el nombre y la portada, que pasaron del original ***BioHazard*** a ***Resident Evil***, un título acertado en su primera parte pero bastante penoso en las siguientes al desarrollarse en escenarios abiertos. Por supuesto, como lo vimos aquí es exactamente igual a la versión USA, por lo que nos comimos el juego censurado.



Resident Evil 2

Mes y medio después del terrible accidentes que tuvo lugar en el laboratorio secreto de la mansión de *Umbrella Corp*. donde la mayor parte de los integrantes del *Bravo team* del equipo de operaciones especiales S.T.A.R.S. perdieron la vida, vuelve a repetirse la tragedia.







Pero esta vez la catástrofe llega mucho más lejos. Los gruesos muros de la temible mansión se extienden a la totalidad del pueblo de *Raccoon City,* convirtiendo a todo ser viviente en bestias genéticamente alteradas. El causante, la temible arma biológica conocida con el nombre de G-Virus, una toxina mutagénica alterada por el doctor *Birkin* y esparcida a través del sistema de alcantarillado de la ciudad en la que los laboratorios operaban.

Debido al gran éxito de su predecesor, las estanterías de las tiendas de videojuegos japonesas agotaron todas las existencias de **Biohazard 2** en los primeros días de Marzo de 1999. **Capcom** había descubierto una auténtica mina de oro en esta saga cuyo innovador y característico sistema de juego, catalogado como *survival-horror,* no dejaría de ser copiado por posteriores títulos que, con más pena que gloria, se hicieron un hueco en el catálogo de **Playstation** sin aportar nada nuevo al género. En esta segunda parte se da más importancia a la historia y la aventura que al terror plenamente dicho, punto principal por lo cual sus detractores



prefieren el primero. Personalmente me quedo con este titulo entre todos los que han salido hasta ahora por su historia, sus personajes, su longitud (tenías que pasártelo dos veces con cada personaje, más un modo de juego en el que controlabas a un soldado de *Umbrella* llamado *Hunk* y otro modo en el que llevabas a una enorme barra de *Tofu* con un cuchillo xDD) y lo divertido que era, aunque los puzzles pequen de chorras. Sin embargo los escenarios eran perfectamente coherentes, y no nos encontrábamos como en el primer título unas escaleras bajo un suelo que por casualidad rompía una serpiente y que daba a un laboratorio secreto con pasillos que acababan en paredes sin puertas ^_^U.

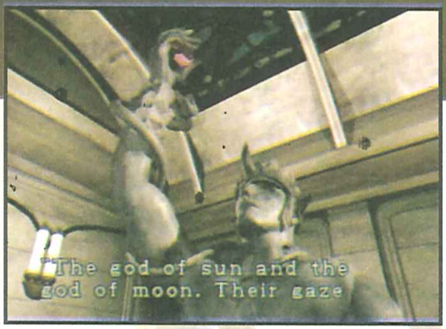
De una forma más o menos resumida, lo que sucede en el transcurso de la historia, que curiosamente acontece entre medias del **Biohazard 3 Nemesis,** es lo siguiente:

Claire Redfield llega a *Raccoon City* siguiendo la pista de su desaparecido hermano *Chris* sin tener ni la más mínima idea de lo que allí se iba a encontrar. Al

Artículo "*Resident Evil 2*" por Torke, The Master of Puppets (*torke@megamultimedia.com*)

ESPECIAL TERROR ESPECIAL ESPECIAL TERROR



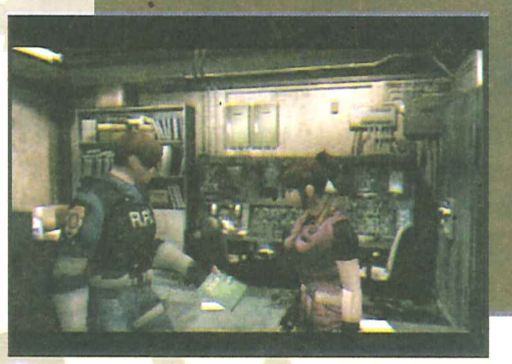


La historia de este genial videojuego comienza en esta pequeña ciudad dominada por *zombies*, donde *Leon Kennedy*, un policía novato que comienza su primer día de trabajo en la comisaria de *Raccoon*, y *Claire Redfield*, la hermana pequeña de *Chris*, aquel componente del *Alpha Team* que fue a socorrer al equipo inicial de S.T.A.R.S. en la primera parte del juego, tendrán que hacer frente a la amenaza biológica de los laboratorios *Umbrella* sobreviviendo a todo tipo de infectos seres hasta dar con la turbia verdad.

mismo tiempo, un policía novato llamado *Leon Kennedy* llega a la ciudad en su primer día de trabajo y se encuentra con una ensalada de felices muertos vivientes reclamando su jugoso cerebro. Los dos personajes coinciden en el tumulto zombie ayudándose mutuamente, y divergen sus caminos de nuevo hasta la comisaría de policía de *Raccoon*. Cuando *Claire* llega al enorme edificio se encuentra con un sello electrónico que imposibilita la entrada a ciertas áreas y puertas entabladas por doquier.

La muchacha consigue el paso a las habitaciones infectadas de policías en avanzado estado de descomposición que se resisten a morir y tiene algún que otro encuentro con los monísimos *lickers*, engendros trepadores de afilada lengua y más afiladas garras que no dejarán de tocarnos las narices durante el resto de la aventura. Mientras tanto, *Leon* tiene que hacer frente a la amenaza *Tyrant* conocida con el nombre de *Mr X*, que no es sino un enorme humanoide vestido con una gabardina y con una mala leche encomiable que al más puro estilo *Némesis* perseguirá a nuestro personaje allá donde vaya, atravesando paredes para ello si es preciso. Entre el laberinto de habitaciones de la gótica comisaría *Claire* se encontrará con la pequeña *Sherry Birkins*, hija del científico *William Birkin*, el prestigioso investigador de *Umbrella* creador del *G-Virus* modificación de la toxina *T-Virus* original. Por su parte, *Leon* se las verá con la enigmática *Ada Wong*, quien dice estar buscando a su novio desaparecido.



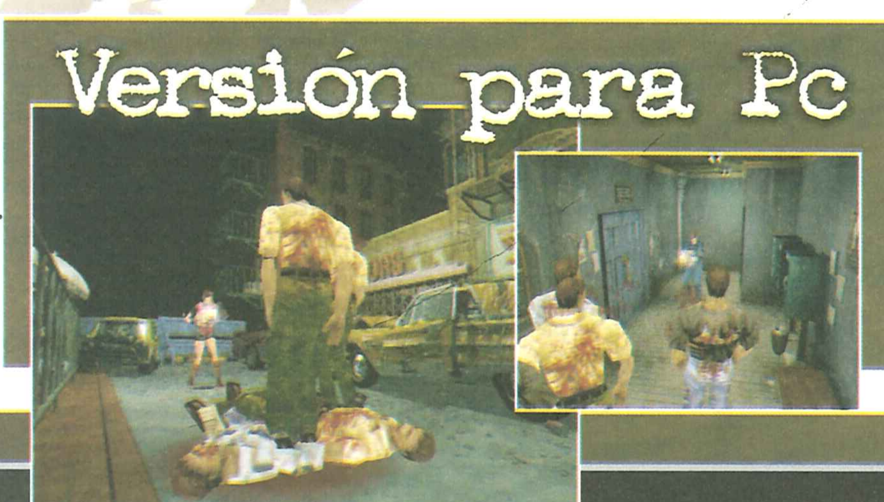


Entre la encrucijada de mentiras en las que está sumida *Umbrella* aparece también el corrupto jefe de policía *Irons*, quien conocía desde un principio los planes que *Umbrella* se tenía entre manos y el riesgo que había de convertir la ciudad entera en un hervidero de conejillos de indias, y el mismísimo *Birkin*, que se inyectó el *G-Virus* para sobrevivir a las heridas de bala de los soldados que *Umbrella* envió para recuperar la toxina y eliminar pruebas después de la masacre al pueblo, y que pese a regenerar sus células muertas le convierte en una especie de masa mutante con enormes ojos sobresaliendo de sus brazos (*Yikes!*) Al parecer, el virus se propagó por el sistema de alcantarillado infectando en un principio a las ratas (que digievolucionaron en *Lickers*) y seguidamente al pueblo entero. Según avanza la acción descubriremos cosas como que *Ada* en realidad utilizaba a su novio para sonsacarle información actuando de espía o que la verdadera muestra de *G-Virus* la lleva *Sherry* al cuello todo el tiempo oculta en su medallón.



La conclusión de juego acaba con el pueblo destruido y muchas incógnitas en el aire, alguna de las cuales se desvelarán el ***Biohazard/Resident Evil 3 Nemsesis***, pero eso ya es otra historia ^_^.

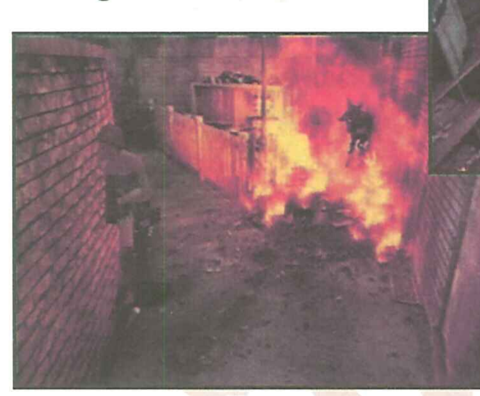
Versión para Pc



Resident Evil 3

Lograste escapar con vida del laboratorio secreto de *Umbrella Corp* situado en aquella tétrica mansión a las afueras de *Raccoon City*, pero si crees que la pesadilla ha terminado, estás muy equivocada. Y sola. Completamente sola en esta ciudad infectada de zombies que huelen la carne fresca en kilómetros a la redonda. Y a todo esto, ¿quién es ese tio tan enorme que viene corriendo hacia ti murmurando "S.T.A.R.S."? Uh- Oh, las cosas se ponen chungas... otra vez.





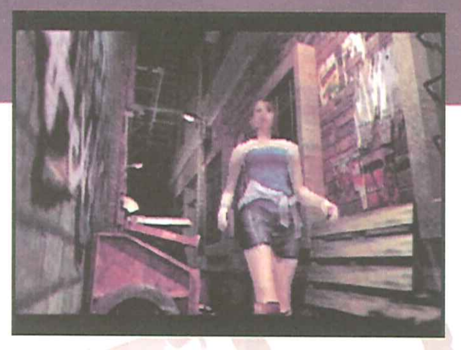


No hace falta decir que para cuando salió esta tercera parte al mercado, ***Biohazard*** (o ***Resident evil***, como fue pésimamente traducido por los tocanarices americanos) contaba ya con toda una legión de aficionados que clamaban, arrastrando los pies por las calles y levantando los brazos en posición horizontal, una nueva entrega de la mejor saga de *zombies* de toda la historia de los videojuegos. Los terroríficos planes de *Umbrella* y todos los misterios que conllevaban debían ser revelados. Y fue a finales de 1999 cuando pudimos disfrutar con este nuevo título, que más tarde apareció para otros sistemas diferentes de **Playstation** como **PC** y **Dreamcast**.

La historia del juego sucede temporalmente de una forma curiosa. El principio de la acción ocurre momentos antes de que *Claire* y *Lion* armen la de dios para sobrevivir en la ciudad, mientras que la segunda parte del juego transcurre justo después de que ellos la abandonen. Esto nos lleva a visitar lugares que ya pudimos ver en ***Biohazard 2*** y rememorar los buenos momentos en los que los policías nos saludaban dándonos chupetones en el cuello dentro de la comisaría del RPD. Por otro lado, el señorito *Chaser/Nemesis* "solo-sé-decir-STARS-pero-pego-hostias-como-panes" nos perseguirá por tooodo *Raccoon* quitándose a los *zombies* de delante a puñetazos, rompiendo muros a mordiscos y volando nuestras vías de escape aéreas con su precioso bazooka (una monada de animalito). En la historia, *Jill* se encuentra con un personaje clave en la aventura, *Carlos Oliviera*, un miembro del grupo de mercenarios mandados por *Umbrella* para, en apariencia, rescatar a los

ESPECIAL TERROR ESPECIAL ESPECIAL TERROR





supervivientes de la masacre de no-muertos. El obstinado muchacho se aliará con nuestra heroína otorgándose apoyo mutuo contra la amenaza vírica, aunque realmente desconoce los verdaderos intereses que *Umbrella* tiene para él y que sólo su comandante *Nicholai* conoce.

Tras alguna que otra gasolinera en llamas y el ataque de un gusanito de tamaño "King Size", nuestros héroes consiguen llegar a lo alto de la torre del reloj donde poder pedir ayuda al helicóptero que les sobrevuela... momento que el guapetón de *Chaser* aprovecha para hacer tiro al blanco ^o^. *Jill* cae en las zarpas del bicho y queda infectada con el *T-Virus*, y *Carlos* se ocupa de cuidarla durante los dos días que *Leon Kennedy* y *Claire Redfield* utilizan en su propio escape de la ciudad.

Carlos se interna en un hospital para encontrar alguna cura, donde tiene ocasión de saludar a nuestros viejos amigos los *Hunters*, y dar con que su comandante, *Nicholai*, es un traidor.

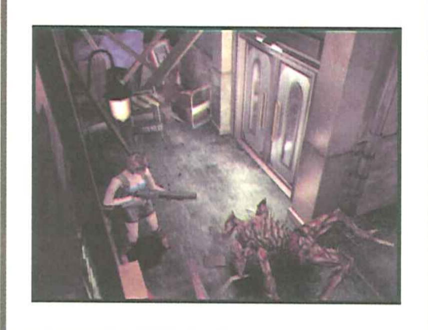
En el laboratorio secreto situado bajo el hospital (si es que estos de *Umbrella* hacen laboratorios secretos que de secretos no tienen un pelo) *Carlos* se hace con el antídoto del *T-Virus*, y tiene que sortear al machote de *Chaser* y sus tentáculos en su camino hacia *Jill*, el verdadero y único objetivo del grandullón. La muchacha consigue tomar la vacuna, curando la enfermedad casi instantáneamente, y se dispone a investigar en un centro de comando abandonado de *Umbrella* alguna pista sobre lo que está pasando. Es allí donde descubre que el monstruoso *Nemesis* ha sido diseñado para eliminar a los peligrosos miembros de S.T.A.R.S. que podrían delatar a la compañía, y que en realidad la función del comando de mercenarios es la de probar las armas bioquímicas en un ambiente de combate y esconder todas las pistas que inmiscuyan a *Umbrella* en el desastre.

Tras muchas correrías y esquivas, conseguimos llegar hasta el almacén donde se encuentra el arma definitiva, la "*Paracelsus' Sword*", con la que conseguimos aniquilar los últimos vestigios de *Chaser* segundos antes de que la ciudad sea literalmente borrada del mapa por misiles termonucleares que convierten *Raccoon* en una divertida barbacoa campestre. *Jill* y *Carlos* escapan en helicóptero por los pelos y pueden disfrutar de unos momentos de merecida tranquilidad, que ya iba siendo hora.

Muchos enigmas quedan aún por resolver. Uno de los más importante... ¿De qué se trata el llamado "*experimento Veronica*"? De nuevo, eso es otra historia...

Versión para Pc









La ambientación de esta tercera parte acontece en el pueblo de *Raccoon City*, donde manejaremos a *Jill Valentine*, la protagonista de la primera parte, en su vía de escape a través de la ciudad. La terrorífica opresión de la primera parte desaparece casi totalmente en este título, el más criticado por la mayoría de los fans, y el hilo argumental peca de simple. Pero por otro lado, la acción es más espectacular que nunca, así como los efectos gráficos, y la diversión le desborda por las orejas. Si a todo ello le añadimos el factor *Chaser* (O *Nemesis*, como fue llamado en nuestros lares), obtenemos un título que bien merece la pena tener en nuestra jugoteca. En cuanto a modos de juego secretos, teníamos la posibilidad de manejar a los mercenarios a través de las calles de *Raccoon* agujereando *zombies* para conseguir puntos que luego podríamos canjear por *items* y armas nuevas para *Jill*. Realmente adictivo.

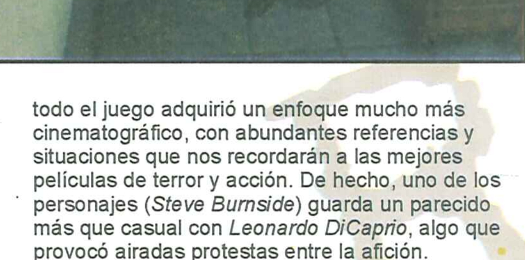


Resident Evil: Code Verónica

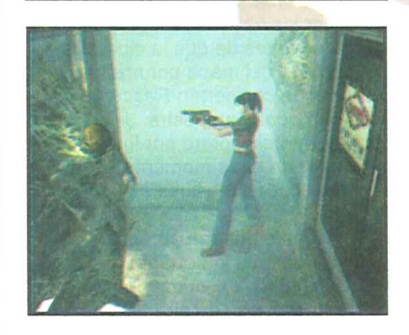
Mucho se habló de la supuesta 4º parte de *Resident Evil* en cuanto se confirmó que aparecería funcionando bajo la flamante nueva consola de 128 bits de Sega: Dreamcast. En principio los temores fundamentales del aficionado eran 2: que se desechase completamente el argumento de las 3 primeras partes, creando una nueva saga argumental; y que las nuevas tecnologías matasen un poco el espíritu tétrico y macabro del juego.











Afortunadamente, tales dudas fueron infundadas: ***Code Veronica*** resultó tan redondo que muchos lo consideran a la altura del primer ***Resident Evil***, y muy por encima de las partes 2 y 3. Cuando declaraciones posteriores de *Shinji Mikami* confirmaron que ***Code Veronica*** es la verdadera 3º parte del juego y que ***Némesis*** se hizo simplemente porque tenían comprometidos 3 títulos de la saga para la consola gris de **Sony** todos los aficionados comprendieron de veras la grandeza de ése título. Técnicamente se aprovecharon los 128 bits para recrear escenarios completamente poligonales en vez de las prerrenderizaciones de los 3 primeros episodios, y los niveles de detalle se aumentaron hasta el infinito. El juego se hizo más largo y complejo, con muchas más localizaciones y lugares que visitar. El apartado sonoro incluyó cientos de nuevas voces, FX y melodías. Pero sobre todo el juego adquirió un enfoque mucho más cinematográfico, con abundantes referencias y situaciones que nos recordarán a las mejores películas de terror y acción. De hecho, uno de los personajes (*Steve Burnside*) guarda un parecido más que casual con *Leonardo DiCaprio*, algo que provocó airadas protestas entre la afición.

Han pasado 2 meses desde que *Racoon City* fuera esterilizada después de su contagio por el *G-Virus* desarrollado por *William Birkin*. Los supervivientes de la 2º entrega, *Leon Kenndy* y *Claire Redfield* han separado sus caminos. *Leon* ha entrado en contacto con una organización subversiva anti-*Umbrella* y *Claire* ha viajado a Europa continuando la búsqueda de su hermano *Chris*, que sigue desaparecido. Tras una accidentada incursión en una de las oficinas de

Artículo "*Resident Evil: Code Verónica*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)



Jugablemente hablando, posee ciertas mejoras que en su día ya incluyó ***RE2*** y ***3***, como el movimiento de girar 180º de una vez o las armas de porcentaje, pero un hecho que fastidió a mucha gente fue que a pesar de su longitud no posee diversos finales como los anteriores ***RE***. En contrapunto a esto, al terminarlo nos ofrece el acostumbrado *Battle Mode* con el que podemos manejar no solo a *Chris* y *Claire*, sino a *Steve* y algún otro personaje más, dando a elegir entre jugar como siempre o en visión de 1º persona. Los puzzles se volvían bastante más difíciles que en ***RE3***, y algunos enfrentamientos también resultaban mucho más trabajosos, aunque sin llegar nunca a los niveles de ***RE1***. Aun así, los aficionados más exigentes se quejaban del extraño control, que dadas las nuevas tecnologías podía haberse mejorado un poco ya que no resulta intuitivo; y muy especialmente de la falta de realismo a la hora de mover al personaje, ya que al girar sin moverte del sitio el personaje se desliza como si estuviese patinando.

El tema de las puertas también resultó bastante discutido, ya que si bien en los ***RE*** de **PlayStation** las escenas de las puertas abriéndose añadían tensión mientras la consola cargaba, en **Dreamcast** estas escenas más que añadir tensión ralentizaban la acción, puesto que la consola no necesitaba de esos tiempos para cargar.

Umbrella, *Claire* es capturada y trasladada a una base de desarrollo enclavada en la isla *RockFort*. Pero como siempre, algo falla, *Claire* es liberada por un moribundo y debe huir antes de que las instalaciones vuelen por los aires según el acostumbrado procedimiento de esterilización en caso de escape tóxico. Mientras trata de huir, descubrirá los orígenes del *T-Virus* primigenio (encontrado en un fósil de hormiga prehistórica) y los cabecillas de la empresa *Umbrella*, *Alfred* y *Alexia Ashford*, gemelos, con muy pocos escrúpulos y bastante megalómanos ellos. Más avanzado en el juego, la acción se trasladará a una base en el Ártico, donde realmente se desarrolla el clímax de la aventura. Y cuando andemos por el 60% del juego más o menos podremos controlar de nuevo a *Chris Redfield*, en una aparición realmente impresionante, tanto por la música épica que lo acompaña como por la tremenda cagada que el muy inútil realiza nada más salir, perdiendo todo su equipo salvo una pistola y un spray (digno de una



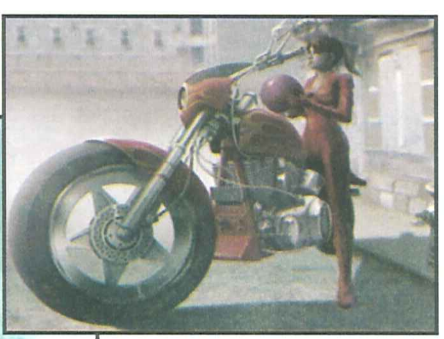
película de *Bruce Willis*). Manejando a *Chris* obtendremos nuevas armas y enemigos, aparte de acceder a otras zonas de ambos mapeados antes vetadas. A los nuevos e intimidantes *BanderSnatchers* se suman los clásicos *Hunters*, perros, cuervos, arañas, *Tyrants* y otros bichos encargados de amargarnos la existencia. Y como colofón a un juego con numerosas referencias a su 1º parte, la aparición de cierto personajillo dado por muerto que desencajó la mandíbula a más de un jugador con sus intervenciones (que vamos a hacerle, el bastardo rubito de las gafas de sol siempre ha sido el personaje preferido de la gran mayoría de los aficionados a ***RE***).

Como es costumbre, **Capcom** se olvidó de las exclusividades al cabo de un par de meses y convirtió ***RE: Code Veronica*** a **PlayStation 2**, en una versión ampliada llamada ***Code Veronica X*** que también se









lanzó en **Dreamcast** aunque en Occidente no la vimos. Esta versión incluía varios vídeos nuevos que aclaraban más la historia, así como nuevos e interesantísimos documentos que enlazan las anteriores partes con la presente. Hasta la fecha la historia de ***RE*** no ha avanzado más, apareciendo *remakes* y precuelas que aclaran el argumento pero no introducen nada nuevo, así que tendremos que esperar al inminente ***Resident Evil 4*** para descubrir el posible ¿final? de *Umbrella* a manos de *Chris*, *Claire* y *Leon*.

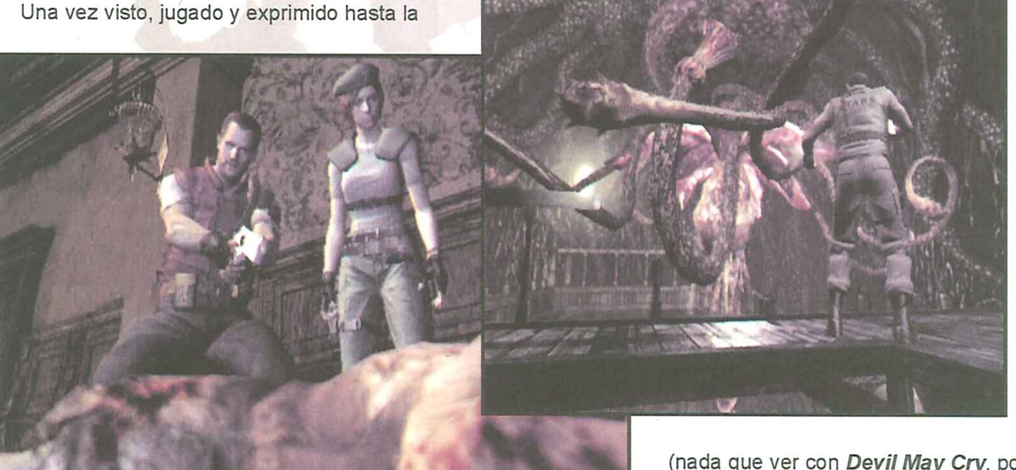
Resident Evil

REMAKE GAME CUBE

Cuando Nintendo preparaba la inminente salida al mercado de su nueva consola doméstica tenía bien claro que no podía repetir el fiasco de la Nintendo 64, excesivamente encorsetada como consola "de niños" e "infantil". Qué mejor manera de dar a conocer la nueva imagen que encargando a Capcom un nuevo título de la que se había convertido en su saga más famosa y prestigiosa: *Resident Evil*.

La millonada que tuvo que pagar **Nintendo** a **Capcom** por la exclusividad de los nuevos títulos ***RE*** con historia (***RE-Online*** es caso aparte) es desconocida, pero tuvo que ser legendaria. El gran problema que hubo una vez cerrados los trámites es que *Shinji Mikami* no tenía claro aún el argumento y desarrollo de ***Resident Evil 4***, ***Resident Evil 0*** ya estaba pensado y mil veces aplazado pero tampoco se podía portar directamente un juego de **N64** a **GC** por las buenas. Así que se decidió hacer un gran regalo a los primeros aficionados a la saga haciendo un completo *remake* de la primera y original entrega con una calidad técnica que dejase a todo el mundo con la boca abierta y con suficientes novedades para no decepcionar a nadie. Bien es cierto que en otras ocasiones **Capcom** había versionado los títulos anteriores para muy distintos sistemas (***PSX, DC, PSX2, PC Windows, N64...***) pero siempre habían sido conversiones directas con algún modo de juego añadido o algún video más como mucho. El objetivo ahora era rehacer el juego por completo.

Una vez visto, jugado y exprimido hasta la saciedad, podemos decir sin complejos que **Capcom** se ha lucido. Desde la *intro* inicial en la que unas soberbias secuencias nos muestran los diversos ataques a los escuadrones *Alfa* y *Bravo* con toda la truculencia que **PSX** no permitía (inmejorable la secuencia en la que un miembro es abatido por los perros y graba su propia muerte con la cámara que lleva al hombro) a los nuevos y rediseñados bichos que se encargarán de amargarnos la visita turística a *Racoon Forest*. La calidad de los gráficos es tal que muchos componentes de la revista opinamos que actúan mejor y con más talento los personajes de este ***RE*** que los actores de su adaptación a la gran pantalla. Los efectos de explosiones, sangre dispersándose por las paredes de manera real, iluminación, sombras, reflejos y relámpagos, e incluso la distorsión óptica que se crea al usar el lanzallamas son buena muestra del inmenso trabajo de **Capcom** a la hora de rehacer el juego. Por fin los personajes mueven las piernas de modo realista al girar y aunque el control resulta todavía bastante desesperante en ocasiones (nada que ver con ***Devil May Cry***, por ejemplo) se ha suavizado lo suficiente como para permitir huir rápidamente, esquivar de manera



Artículo "*Resident Evil, Remake Game Cube*" por Kim KapWham (*kim@megamultimedia.com*)

Leon Kenne

Claire Redfield

Gametype ゲームタイプ

Revista de Videojuegos Japoneses

R.P.D.

キャッスルヴァニア

Castlevania™

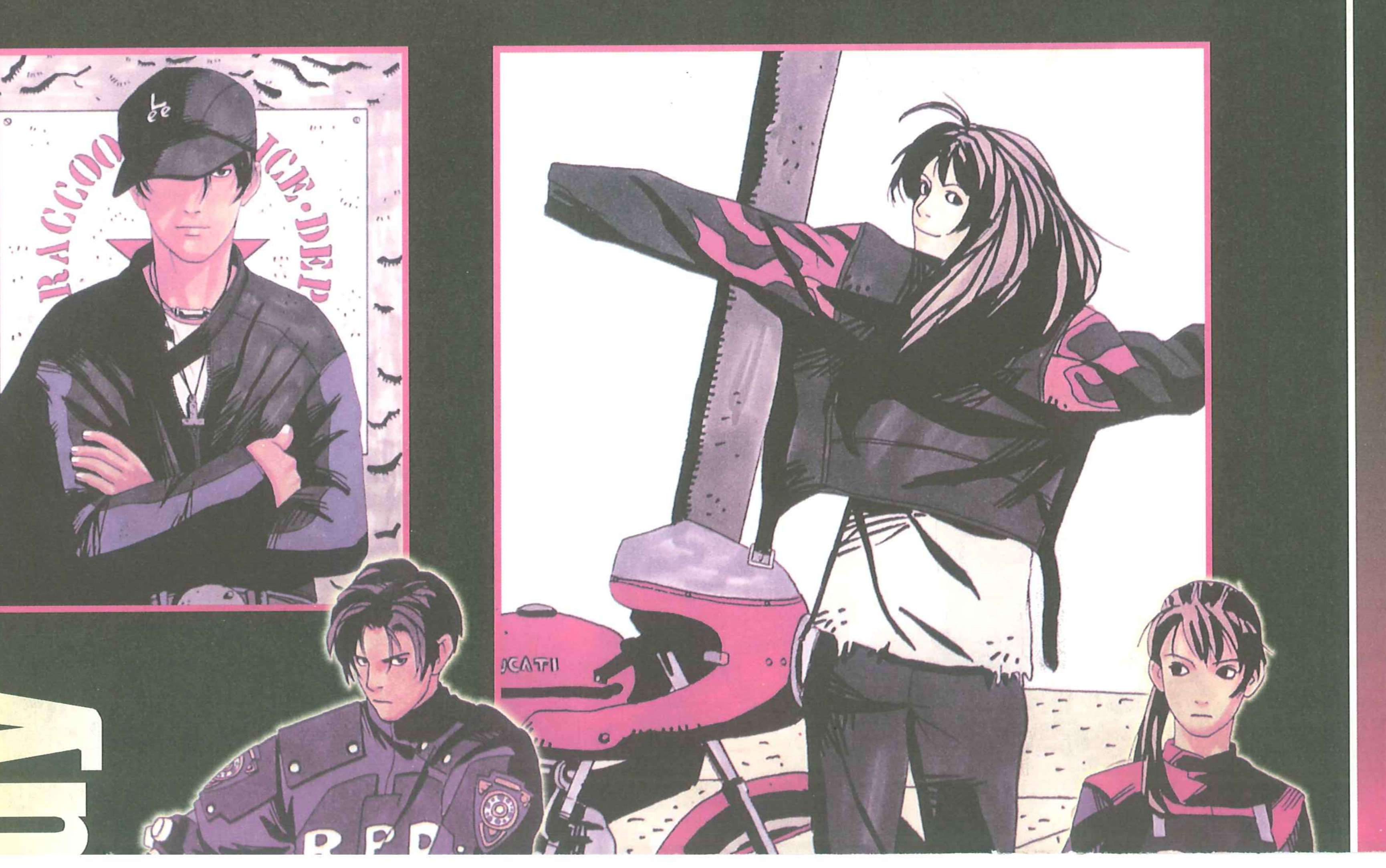
あかつき　メヌエット

暁月の円舞曲



ilustración realizada por Ayami Kojima

Resident Evil 2



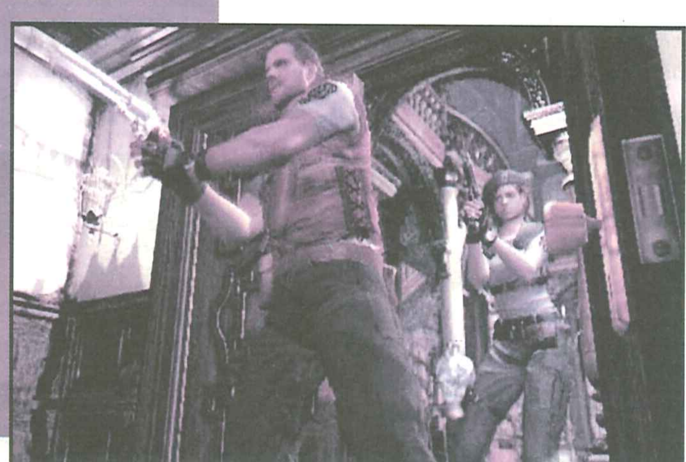




efectiva o realizar maniobras complejas. El principal añadido en cuanto a armamento es la incorporación de armas defensivas que se usan cuando tenemos a un monstruo dañándonos, permitiendo escapar a la vez que atacamos, una idea muy acertada y realmente divertida (que nos abren la boca, pues les metemos una granada y a ver qué tal les sabe xDD). Hay nuevas porciones de mapeado como el bosque que se echaban de menos en la anterior edición, y la multitud de trajes nuevos para todo el mundo, secretos y modos de juego alargan la vida de los 2 pequeños *DVD*s de manera considerable.

En resumen, que ***Resident Evil*** en su remake de **GC** se presenta como uno de los juegos más interesantes de todo el catálogo, y si en vez de ser un remake hubiera sido un juego nuevo completo la nota habría sido de escándalo. Curiosamente mucha gente prefiere este primer ***RE*** al ***RE 0*** de reciente aparición en los USA, seguramente porque es bastante más difícil y aventurero que el continuo mata-mata de la precuela. Pero si alguien dudaba por qué ***RE1*** es el más apreciado en general, mirad las conversiones de las partes ***2***, ***3*** y ***Code Veronica*** a otros sistemas y comparad con el trabajo realizado con éste. Sinceramente, no hay color (bueno, sí, un rojo sangre muy intenso...) .

Aunque muchos aficionados se quejan de la falta de novedades argumentales para ir desentrañando un poco más, ***RE*** en **Game Cube** incluye un completo y alucinante *Wesker Reports 2* totalmente ilustrado y de más de 40 hojas con datos innovadores sobre la historia (la amistad de *Wesker* con *William Birkin*, sus planes de traicionar a *Umbrella*, la aparición de *Alexia Ashoford* con 12 años en la mansión de *Racoon Forest*, *T-Virus*, *G-Virus*, virus del *Progenitor*, el verdadero jefazo de *Umbrella*...) proporcionando información con la que los fans puedan comerse la cabeza a gusto hasta la aparición de ***RE4***. Sin duda el extra más interesante y revelador.







Resident Evil Zero

Concebido como un proyecto exclusivo para la difunta **Nintendo 64**, ***Resident Evil Zero*** es sin duda el juego de la saga que más ha tardado en publicarse y más rumorología ha despertado entre los fans. Tanto por su novedosa concepción llena de elementos originales como por el gran aliciente de ser el teórico juego que despeje todas las dudas respecto al caso *Umbrella*, ***Resident Evil Zero*** fue un título largamente esperado, desde 1997 nada menos.



El fracaso de **Nintendo 64** paralizó el proyecto un par de años, hasta que la aparición de **Game Cube** primero, y la firma de un contrato de exclusividad **Capcom/Nintendo** para ciertas partes de la saga ***BioHazard*** propiciaron su definitivo lanzamiento. Tras muchos años de retrasos, una demo jugable aparecida hace casi un año volvió literalmente locos a todos los aficionados a los *Survival Horror* de **Capcom** en su afán por conseguirla. Una vez lanzado el juego completo, las opiniones han sido totalmente dispares.

La historia se ambienta apenas unas horas antes del inicio de los sucesos en ***Resident Evil 1***. Como todos bien sabréis, el equipo de *Chris* y *Jill* acudía a *Racoon Forest* en socorro de otro equipo *STARS* que había desaparecido, teniendo que guarecerse en la *Mansión Spencer*. En ***Resident Evil 0*** se narra cómo unas extrañas y casi fantasmales apariciones están atacando animales y viajeros por los alrededores de *Racoon Forest*, y el equipo *Bravo* acude a investigar un salvaje ataque en un tren de mercancías. Dicho equipo está formado por *Rebecca Chambers*, *Enrico Marini*, *Forest Speyer*, *Kenneth Sullyvan* y *Richard Aiken*, quienes no tardarán en comprobar que dicho tren puede convertirse en la peor de sus pesadillas. No tardará mucho en unirse a ellos *Billy Cohen*, ex-marine condenado a prisión por un misterioso delito que se convertirá en el compañero de *Rebecca*. Otros personajes bien conocidos en la saga como *William Birkin* (pre-mutación) o el inefable *Albert Wesker* también aparecen en el juego. Tras salir del tren mercancías, nos internaremos en la Mansión *Markus*, situada en la otra punta de *Racoon Forest* para tratar de desentrañar los misterios que rodean a la Corporación *Umbrella*, descubriendo una nueva y mortal especie llamada el Virus del Progenitor, del cual se desarrollaron después los T-Virus y G-Virus que tanto dolor de cabeza dieron en ***Resident Evil 1***, ***2*** y ***3***.





Es en el apartado de jugabilidad donde encontramos mayores diferencias con respecto a otras partes de la saga. Para empezar, los baúles para almacenar objetos pasan a mejor vida, teniendo ahora la opción de coger y dejar cualquier objeto en cualquier parte del decorado, para ir a recogerlo cuando nos

Artículo "*Resident Evil Zero*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)



Gráficamente el juego conserva las buenas maneras establecidas en el anterior ***Resident Evil 1*** de **Game Cube**, es decir, de lo mejorcito que podéis ver en esta consola. Si bien ha mejorado en diversos aspectos el *engine* del juego, como pueden ser los efectos de partículas, explosiones y desmenuzamientos, extrañamente los personajes parecen menos trabajados y expresivos que en ***RE1***. Los enemigos son igual de detallados, destacando las nuevas especies incorporadas como los fantasmales *Leeches*. Tampoco se ha incorporado ninguna arma nueva de mención, conservando las tradicionales granadas y la Magnum como armas más potentes. En general se nota que es un juego programado hace varios años, al que se ha dado un gran lavado de cara pero que carece de movimientos como el de darse la vuelta rápidamente que ya se incorporaron en otras entregas.



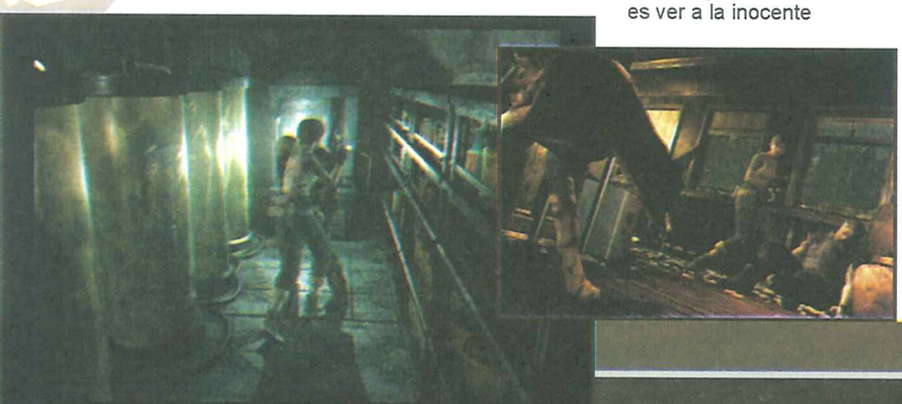
haga falta. Si bien es una magnífica demostración de aprovechamiento de memoria por parte de la **Game Cube**, resulta un poco incómodo tener que deshacer nuestros pasos muchas veces para ir a buscar la piececita que nos falta para resolver un puzzle. El otro aspecto novedoso consiste en que jugamos con 2 personajes a la vez: con *Rebecca* y con *Billy*. Debido a esto, tendremos que intercambiar frecuentemente el control entre ambos, aprovechando las mejores cualidades físicas de *Billy* para acabar con los *zombies* y reservando a *Rebecca* para usar sus conocimientos de química mezclando tanto hierbas como municiones. Estos intercambios se realizan pulsando un botón, e incluso podemos efectuar acciones conjuntas ordenando a nuestro compañero que nos cubra las espaldas mientras nosotros terminamos lo que estemos haciendo en la habitación. Por supuesto, al acabar el juego tenemos los siempre interesantes *Wesker´s Reports* que adelantan acontecimientos que sucederán en próximas entregas de la saga.



Visto así, el juego parece perfecto, pero desgraciadamente no es así. Los aficionados más acérrimos a la saga ***Resident*** se han quejado de que resulta un juego excesivamente corto y fácil, con munición suficiente para comenzar la 3º Guerra Mundial y totalmente escaso de dificultad en los puzzles. El sistema de abandonar objetos tampoco ha terminado de cuajar, y al tratarse de una precuela en la saga tiene unas incoherencias argumentales de espanto. Dejando atrás el hecho de que veamos morir de 2 maneras distintas al equipo Bravo (una en ***RE1*** y otra en ***REzero***), las apariciones de *Wesker* y *Birkin* son totalmente ilógicas dentro del papel que desempeñan. Por no hablar de que al terminar el juego *Billy* desaparece y se convertirá seguramente en otro personaje masculino olvidado o dado por muerto dentro del argumento como sucedió con *Carlos* (***RE3***), *Barry* o casi le sucede a *Leon*. Lo más gracioso del tema es ver a la inocente *Rebecca Chambers* al final del juego encaminarse a la mansión *Spencer* donde transcurre ***RE1***, atravesando toda *Racoon Forest* plagadita de cuervos, perros asesinos, serpientes mutadas y demás fauna amigable mientras el pobre jugador suelta el mando y piensa "Dios mio, si la pobre solo lleva una pistola cutre con 5 balas que es lo que me ha sobrado...". En general puede decirse que deja un regusto amargo, porque es mucho más satisfactorio alquilarlo y terminarlo en 3-4 días que invertir un dineral y disfrutar con él el mismo tiempo.

Acabando...

Si bien resulta un título digno de jugarse y disfrutarse, ***Resident Evil 0*** peca de ciertos defectos que no han sido perdonados por los mayores fans de la saga. Esto se refleja en el hecho de que no ha logrado el éxito que se esperaba de él, vendiendo un número insuficiente de unidades en todo el mundo y dejando totalmente en manos de ***Resident Evil 4*** el que **Capcom** siga desarrollando en exclusiva para **Game Cube** o vuelva a sus orígenes multisistema. Se aprecia cierta descoordinación entre el equipo programador a la hora de redondear un juego que podía haber marcado un punto y aparte en la saga como lo hizo en su día ***RE: Code Veronica***. Esperamos ansiosa y sinceramente que ***Resident Evil 4*** pueda elevar de nuevo el listón de los *Survival Horror* en unos tiempos en los que la competencia por parte de ***Clock Tower***, ***Silent Hill*** y similares deja poco margen para el éxito.

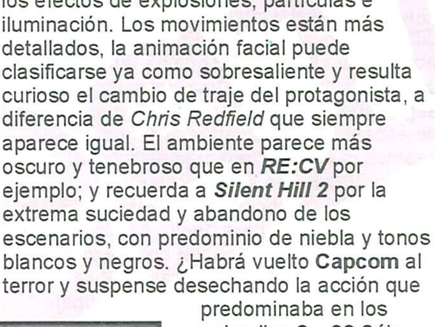


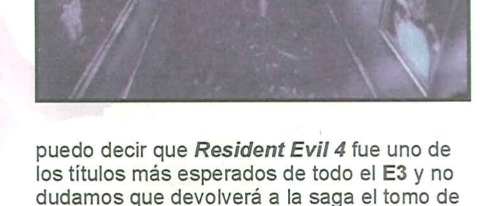
Resident Evil 4

Por fin, después de tanto remake, precuela, conversión, shoot'em up e historias paralelas (en lo que ya empezaba a parecer más un universo Marvel que un videojuego), parece que por fín *Shinji Mikami* se decide a continuar el argumento de *Resident Evil* en condiciones, adentrándose más aún en los entresijos de *Umbrella Corp* tras los acontecimientos de *Resident Evil: Code Veronica*.

La plataforma elegida vuelve a ser **Game Cube**, dados los excelentes resultados técnicos y de ventas de ***Resident Evil 1***. No dudamos de la capacidad del cubejo con asa de **Nintendo** para volver a asombrarnos con las invenciones de este genio nipón, aunque las discretas ventas de ***Resident Evil 0*** estén haciendo replantearse a **Capcom** su política de exclusividad para la saga. El aspecto gráfico, a pesar de resultar parecido a lo ya visto en ***RE0***, aparece mucho más cuidado y realista, especialmente en lo que se refiere a los efectos de explosiones, partículas e iluminación. Los movimientos están más detallados, la animación facial puede clasificarse ya como sobresaliente y resulta curioso el cambio de traje del protagonista, a diferencia de *Chris Redfield* que siempre aparece igual. El ambiente parece más oscuro y tenebroso que en ***RE:CV*** por ejemplo; y recuerda a ***Silent Hill 2*** por la extrema suciedad y abandono de los escenarios, con predominio de niebla y tonos blancos y negros. ¿Habrá vuelto **Capcom** al terror y suspense desechando la acción que predominaba en los episodios 2 y 3? Sólo puedo decir que ***Resident Evil 4*** fue uno de los títulos más esperados de todo el **E3** y no dudamos que devolverá a la saga el tomo de calidad un tanto desaparecido entre tanto título normal tirando a mediocre.



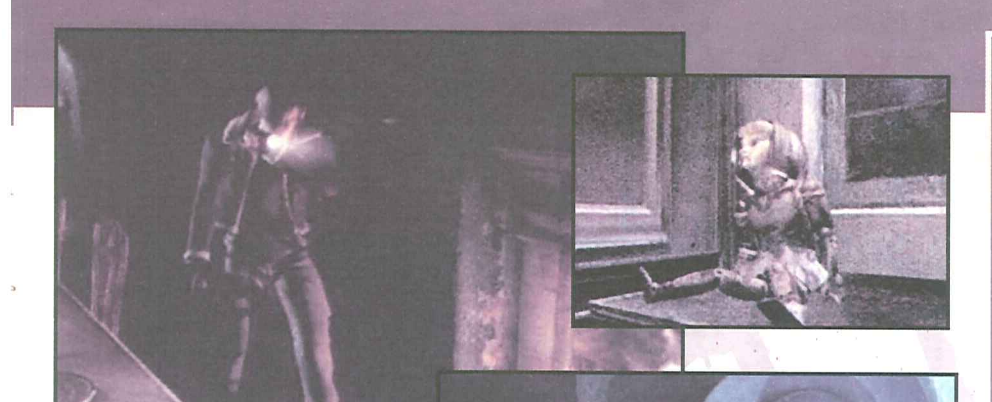






En esta ocasión el protagonismo recae en *Leon Scott Kennedy*, el poli novato que controlábamos en ***Resident Evil 2*** junto a *Claire Redfield*. Tras los acontecimientos de ***RE2***. *Leon* abandonaría su trabajo en la policía para dedicarse a la lucha contra *Umbrella*, entrando en contacto con una organización subversiva que planea el fin de *Umbrella* desde la oscuridad. Gracias a este contacto, *Leon* pudo ayudar de manera somera a *Claire* en ***RE:CV*** y ahora parece que ha decidido pasar a un plano más activo con el descubrimiento de unos nuevos laboratorios de localización desconocida (los rumores apuntan a Yugoslavia o Canadá). El gran problema viene cuando, nada más

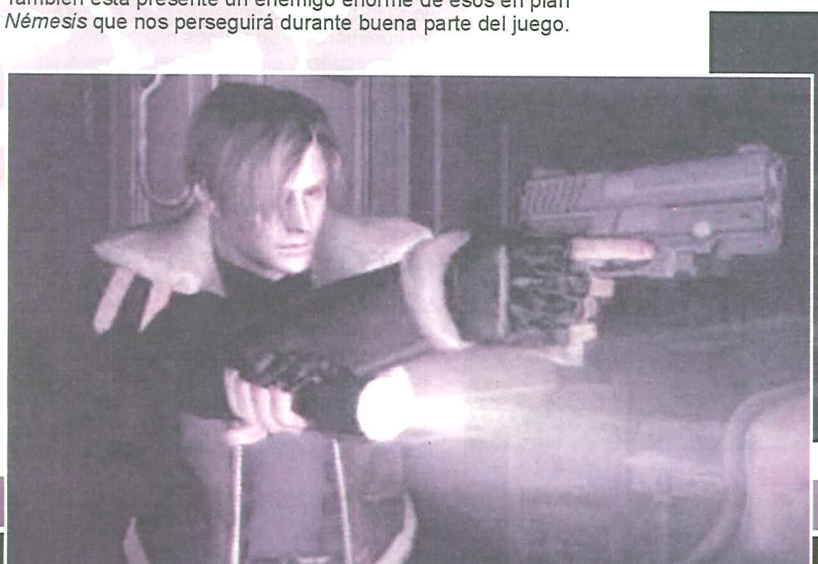
Artículo "*Resident Evil 4*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

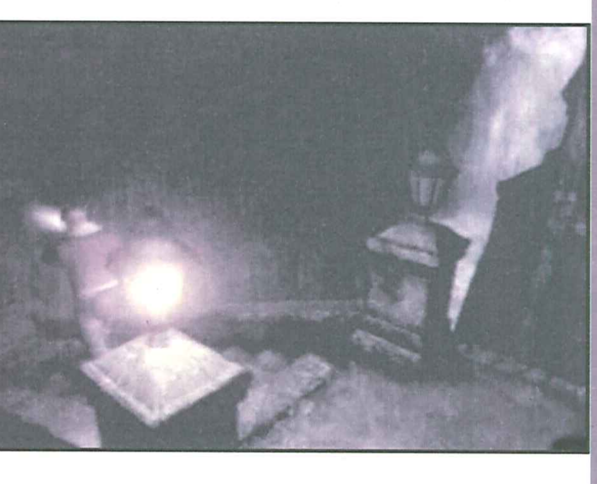


infiltrado *Leon* en los laboratorios, una extraña forma de vida totalmente desconocida le inocula un virus que amenaza su vida. Ahora, no sólo *Leon* debe investigar lo que pueda, sino que debe encontrar algún tipo de medicina que le salve del mal que le afecta. El tipo de virus es del tipo Progenitor, el que se dio a conocer en RE0, pero parece ser una variación del mismo. Esto se debe a que hasta ahora todos los patógenos más o menos conocidos en ***Resident Evil*** (*T-Virus, G-Virus, T-Veronica Virus, Virus del Progenitor*) se contagiaban por contacto directo con la sangre, pero en esta ocasión parece como si el propio virus hubiese tomado forma física e inteligencia. Todo esto son hipótesis, lo mismo es que a **Capcom** no le ha dado por revelar el aspecto de ningún monstruo nuevo y lo ha sustituido por esa nubecilla negra. Un apunte importante: está totalmente desmentido que el virus que afecta a *Leon* sea el mismo que el que se inoculó *Albert Wesker* y le dotó de propiedades sobrehumanas; por lo que si esperabais caminar por las paredes, pegar supersaltos y fantasmadas tipo ***Devil May Cry***, iros olvidando. Otras informaciones destacan el elevado número de monstruos nuevos aparte de los acostumbrados *zombies* y demás alimañas. Parece ser que **Capcom** quiere dar un toque aún más bestia a la saga, en el que los *zombies* ya no sean la carne de cañón sino que posean inteligencia y métodos de ataque y emboscada más complejos que el aparecer tras una esquina. También está presente un enemigo enorme de esos en plan *Némesis* que nos perseguirá durante buena parte del juego.

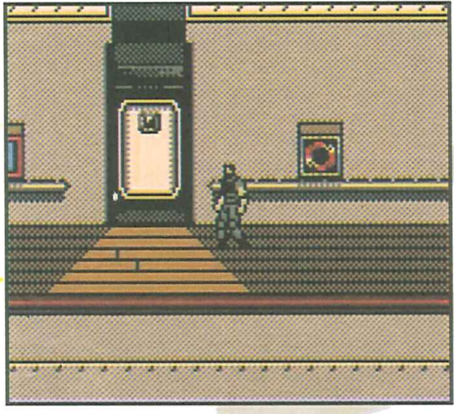
El desarrollo del juego se está llevando en el más absoluto secretismo, pero podemos deciros que el equipo programador en esta ocasión está encabezado por los responsables de títulos como ***Devil May Cry*** y ***RE2***, lo que puede significar que el juego llevará bastantes dosis de acción. La aparición de más personajes conocidos en la saga es también alto secreto, pero seguramente para cuando leáis estas lineas ya se sabe algo más.

Recordemos que en teoría ***RE:CV*** iba a estar protagonizado por *Claire* y hasta un mes antes del lanzamiento no se supo que aparecía *Chris* más tarde. No estaría mal que rescatasen a *Jill* o ¿por qué no? al siempre carismático hijo de perra rubito de las gafas oscuras (ya sabéis a quién me refiero, ¿no?).



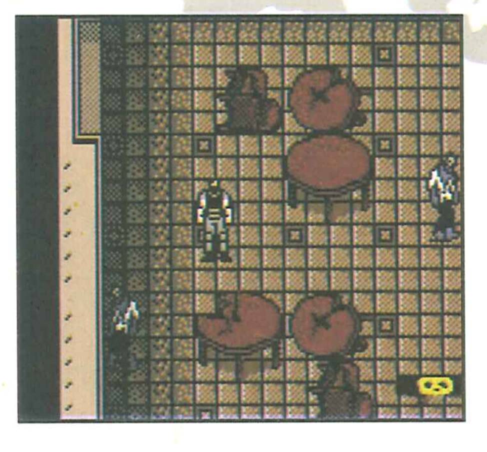


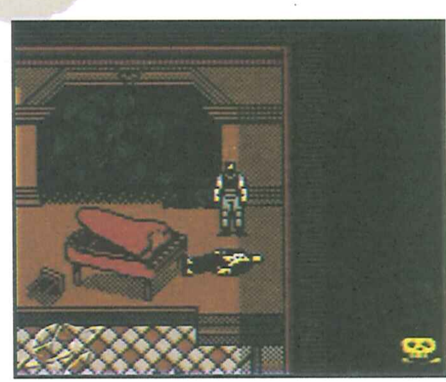
Resident Evil Gaiden



La saga de matazombies inaugurada por *Shinji Mikami* extendió en el 2001 sus tentáculos hasta la *Game Boy Color* de Nintendo en un juego que se podría calificar de... ¿bueno? ¿nefasto? Mejor que decidáis vosotros mismos.

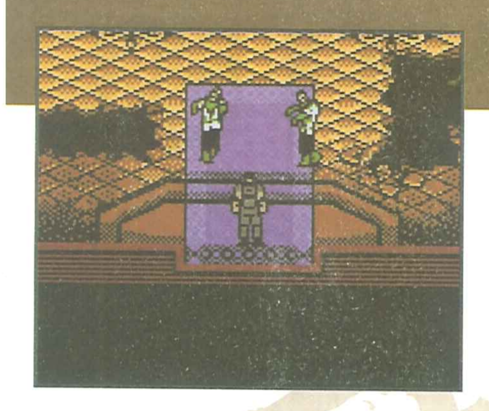
La trama nos sitúa en algún lugar de Norteamérica, donde han unido fuerzas los miembros de *S.T.A.R.S.* y ex-empleados de **Umbrella Inc.** (¡¡¿?!!), en el momento en que llega *Barry Burton* y le es encargada una nueva misión. Dicha misión consiste en dar caza a un nuevo B.O.W. (*Bio-Organic Weapon*, Arma Biológica) desaparecido y que se cree que está oculto entre los pasajeros del transatlántico *StaLlight*, barco al cual se ha enviado a ¡*Leon S. Kennedy*! (¿Pero no se supone que estaba en *Racoon City*?) quien misteriosamente ha dejado de dar señales de vida desde hace 24 horas, por lo que deberá encontrarlo también. Y es ahí donde empieza el juego, recién bajado del helicóptero y sobre la cubierta de un barco fantasma (ejem..) infestado de *zombies* y algo más...





Y para acabar con esta amenaza nos encontramos con un juego en vista cenital, como cualquier *R.P.G.* para esta consola en el que para acabar con los enemigos debemos presionar el botón B para que aparezca un punto de mira y ponerlo sobre el *zombie* al que queramos apuntar, siendo nuestros disparos más efectivos cuanto más cerca del bicho disparemos. Ahora llega lo bueno, al apuntar sobre el enemigo en cuestión, no podremos dispararle como cabría esperar, sino que pasaremos a un modo EN PRIMERA PERSONA con el indicador de vida de nuestros personajes y el arma que están utilizando abajo, los enemigos arriba y una barra en el centro con la que nos valdremos para acertar sobre el *zombie* que queramos. Lo explico: en esta barra nos encontramos un punto amarillo que oscila permanentemente de lado a lado, este es nuestro punto de mira; aparecen también una serie de puntos azules rodeados de una pequeña extensión blanca, que son la zona de acierto del enemigo, por lo que si queremos acabar con los enemigos deberemos pulsar el botón A cuando nuestro punto de mira este situado sobre la

Artículo "*Resident Evil Gaiden*" por Laguna Redfield (*lagunaloire@eresmas.net*)





zona de acierto del enemigo, especialmente sobre el punto azul, ya que así le haremos más daño (fantabuloso ¬_¬U). El juego en sí se puede decir que no es ni muy largo ni muy corto, teniendo un transatlántico de grandes dimensiones y un submarino para explorar, pero con una dificultad realmente digna de mención, sin llegar al extremo de la 1ª entrega. Se puede decir que es un juego difícil al que hay que echarle unas cuantas horas para poder acabárselo.



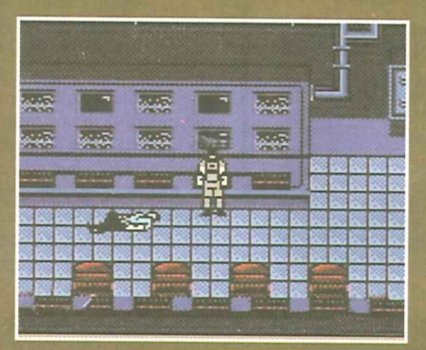
En el apartado musical y sonoro, nos encontramos ante una de las *B.S.O.* más ratoneras que se han creado para ningún *Survival Horror* hasta la fecha. Con algunas excepciones, es realmente lo peor del juego, siendo además de rallantes muy repetitivas, por lo que preferiréis quitarle el sonido a la **GBC** y poner la gloriosa *B.S.O.* del **BioHazard 2** o la del **Code: Veronica** mientras jugáis. Los sonidos simplemente diré que "están", teniendo unos *FX* no siempre acertados pero que acompañan la acción y alguna que otra voz digitalizada, como los aullidos de los *zombies* o la voz que debería decir el título del juego en la pantalla correspondiente y que más le valdría ni sonar de lo mala que es.



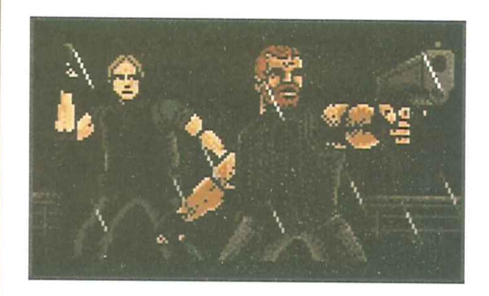
Gráficos

Gráficamente nos encontramos ante un producto que pese a que en un principio no sea precisamente una obra de arte, luego comprobamos que mejora bastante (siempre dentro de los límites de una consola de 8 bits como la ***GBC***) mostrándonos unos coloristas escenarios completamente caóticos y desolados plagaditos de *zombies* y detalles tales como ventanales que iluminan a *Barry* a su paso tras ellos. Sin embargo, los personajes no están todo lo bien diseñados que querríamos muchos, siendo el *sprite* de *Barry* pequeño muy pixelado (y no muy agraciado en cuanto al número de frames concierne), aparte de que se diferencia del de *Leon* en el color, siendo este último azul y *Barry* gris (je je, como el ***Contra*** de **NES**), siendo también el resto de personajes bastante repetitivos, habiendo la friolera de 5 tipos de *zombies* diferentes aparte del *B.O.W.*. Ahora sí, en el momento de los combates, es decir cuando la vista pasa a ser en 1º persona, se nos muestran unos *zombies* bastante bien diseñados que se van acercando a la pantalla a trompicones, teniendo tres *frames* de acercamiento (lejos, media distancia y cerca). Las heridas no se reflejan en los dichosos no muertos, por lo que no sabremos el daño que les hemos hecho hasta que no caigan de por si muertos al suelo.





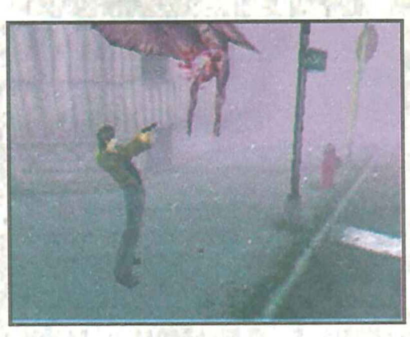
Resumiendo, nos encontramos ante un juego que los puristas de los *survival horror* y de la saga **BioHazard** rechazarán por su sistema de juego y sus lagunas argumentales (en cuanto a concordancia con el resto de entregas, por mucho que me digan que "*gaiden*" significa poco más o menos "otra historia") pero que se merece, cuanto menos, que se le echen unas cuantas partidas por lo menos para probar este nuevo sistema de matar *zombies*, pues al menos se han molestado en hacer una traducción decente al castellano. Esto es todo.



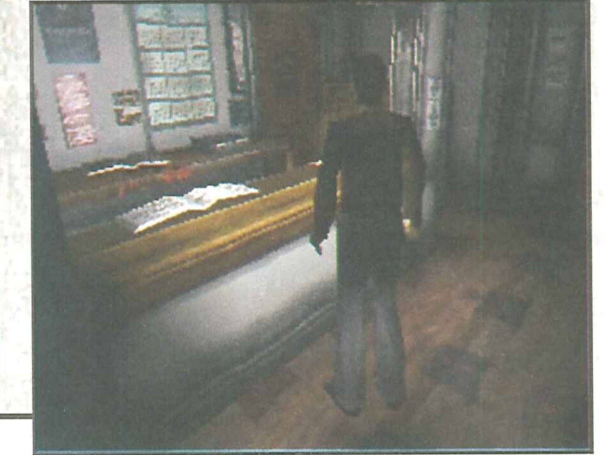
SILENT HILL Saga

En 1999 Konami iniciaría la que es, para muchos, mejor saga de juegos de terror de todos los tiempos. Aunque cuenta con gran cantidad de detractores que se limitan a buscarle defectos puramente justificables sobre la niebla, que si el efecto ruido incluido en las dos últimas entregas y que si pitos fritos. Lo cierto es que si sabes meterte de lleno en la historia, puede llegar a convertirse en un juego desagradable, terrorífico y absorberte como pocos.





UN PEQUEÑO PUEBLO LLAMADO SILENT HILL



Hace poco que *Harry Mason* se quedó viudo, y su pequeña hija, a quien quiere como su vida, fue encontrada por la pareja siete años atrás en una parada de autopista. Desde hace unos días *Cheryl*, la pequeña, parece muy interesada en visitar un pequeño pueblo llamado *Silent Hill*. Anteriormente era una pequeña localidad que vivía del turismo gracias a su lago y sus pintorescas atracciones, pero ahora mismo las cosas están un poco cambiadas.

De camino al pueblo el coche en el que viajan sufre un aparatoso accidente. *Harry*, al despertar, se encuentra entre una espesa niebla entre la que divisa la figura de su hija. Siguiendo sus pasos estos le llevan a un callejón sin salida donde se ve atacado por unos extraños monstruos. *Harry* despierta empapado en sudor en un siniestro restaurante. La primera persona en verle es *Cybil Bennet*, una agente de policía de un pueblo vecino que casualmente les había adelantado poco antes de estrellarse. *Cybil* le explica que están pasando cosas muy raras allí y que fue a ver qué ocurría. Ante la imposibilidad de quitarle la idea de ir a buscar a su hija, la agente le entrega un arma a *Harry* para que pueda defenderse, no sin avisarle que se cuide de dispararle a ella por error.

Tras dejarle solo, *Harry* no tardará mucho en enfrentarse al primer monstruo, un bicho alado que atravesará la ventana del restaurante parar morir abatido por el nuevo arma en su poder. El señor *Mason* descubre que la pequeña radio que está sobre la mesa puede avisarle de las criaturas sobrenaturales que se le acercan por un extraño sonido de interferencias que emite, y se la lleva con él.

Ahora le queda un larguísimo camino por delante. La primera pista es seguir sus mismos pasos en el sueño y lo siguiente es ir derecho a un infierno lleno de locuras sin fin donde lo imposible es tan real como la vida misma y la vida quizás es un simple sueño.

PLAY NOVEL SILENT HILL

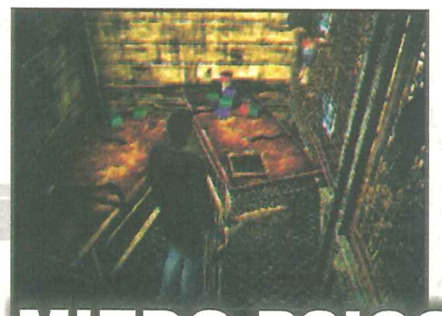
La versión de ***Silent Hill*** para **Game Boy Advance** se llama ***Silent Hill Grafic Novel***, y no es más que una novela interactiva con algunas variantes en el argumento e imágenes inéditas.



Artículo "*Silent Hill Saga*" por Mangafan (*mangafan@teleline.es*

Si debemos destacar una cosa sobre todo en esta creación de **Konami**, es el ambiente tan perfectamente recreado que te hace creertelo sin remedio con tan sólo poner unas pocas ganas en ello. Empezando por un pueblo perfectamente construido desde los lugares medio derruidos hasta las casitas residenciales de lujo, pasando por el alcantarillado, el parque de atracciones y la escuela. Todo con sus aceras, sus señales de tráfico y hasta la caseta del perro. En interiores de pueden encontrar todo lujo de detalles, desde sillas, mesas y utensilios de cocina, hasta televisores y adornos en la pared. Y lo que más choca es que está hecho completamente en *3D* y con unos gráficos soberbios para tratarse de una **Playstation**.

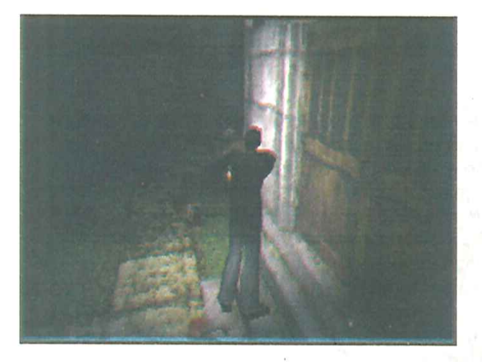
Se le añadió algo que le sería doblemente útil. Una fuerte, espesa y agobiante niebla, o una tétrica oscuridad que cumplían la misión de ocultar la aparición repentina de polígonos (con lo que conseguían mejores gráficos) y ampliaba la sensación claustrofóbica del conjunto. Además, esto se convertiría en una



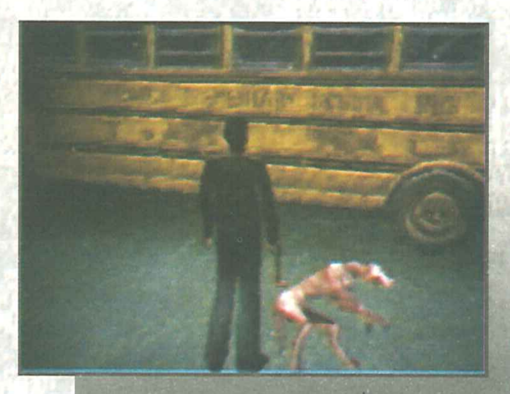


MIEDO PSICOLÓGICO EN LA COLINA SILENCIOSA

especie de sello distintivo en toda la saga. La guinda del pastel la ponía la agobiante música repetitiva y estriónica a la vez, diría que hipnotizante, con un estilo peculiar que también se volvería distintiva en ***Silent Hill***. Todo esto junto conseguía un terror continuo e insoportable, lejos de los sustos ocasionales de otros *horror games*.



Quizás para algunos la peor parte se la lleve el catálogo de monstruos. Personalmente opino que algunos se podrían mejorar, pero otros son geniales, como los jorobados ataviados con cuchillos (con especial atención a las psicofonías propias que se escuchan por la radio) y las enfermeras *zombies*. Lo cierto es que la mayoría de los que hablan mal de este apartado son fanáticos de ***Resident Evil*** con envidia crónica que no ven más allá de sus narices y no notan cómo desde la primera hasta la última entrega no cambiaron en apenas nada los monstruos de su saga favorita (hay gente para todo).

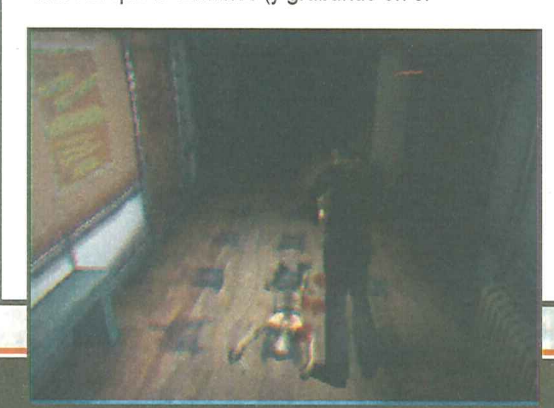


CÓMO ALARGAR TU ESTANCIA EN SILENT HILL

Para alargar las horas de juego, los programadores te obligan a pasarte el juego varias veces, consiguiendo así desbloquear todos los secretos. Desde armas como una *katana* a una moto-sierra. Lo más llamativo es sin duda ver los cuatro finales que tiene el juego. El malo, el malo +, el bueno, y el bueno +. Cierto es que con una vez que lo termines (y grabando en el punto correcto para cambiar la historia) puedes verlos todos, pero no tiene tanta gracia, ¿Verdad?

Además, para ver el final escondido *UFO* sí tienes que terminarlo por segunda vez, ya que en la segunda vuelta se te entrega una piedra que, utilizada en varios puntos correctos, desbloquean semejante paranoia.





VERSIÓN PAL

Silent Hill llegó a España varios meses después de USA y, por supuesto, de Japón.

Subtitulado al español (que no doblado, aunque algunos no se enteran que nunca van a doblarlo por mucho que se empeñen en sacar rumores con cada nueva entrega) de forma decente, aunque plagado de faltas de ortografía por los cuatro costados.

Lo más destacado en nuestra versión fue que tras las quejas de algunos padres en USA, sufrimos la censura de forma que los jorobados con cuchillos (que pensaban que eran niños por eso de que aparecen en la escuela) fueron sustituidos por pequeños ositos/topos con garras enormes. Parece una tontería, pero dan muchísimo menos miedo.

SILENT HILL 2

Silent Hill 2 presentaba completamente renovada historia. Esta vez es _James Sunderland_ el protagonista. El pobre sufrió la muerte de su esposa hacía poco tiempo y se encuentra hundido en la miseria. Pero algo le hizo salir de la depresión y esforzarse por salir en un extraño viaje: ¡Una carta de su esposa escrita después de fallecer! En ella se le cita en el pueblo donde pasaron sus vacaciones: _Silent Hill_.

Sin saber muy bien qué creer y sin conocer el motivo que le impulsaba a seguir algo que seguramente era una broma, *James* se dirige al pueblo. Atravesando cementerios e inhóspitos caminos sin asfaltar llenos de ruidos sin dueño, llega a *Silent Hill*.

El lugar parece desierto, pero entre la espesa niebla divisa una sombra. Con la esperanza de preguntarle indicaciones la sigue, y esta le lleva a un puente bloqueado donde la sombra se descubre como un ser pegajoso, de forma semi-humana pero de extremidades poco definidas. La criatura estaba devorando algo que parecía ser una persona, lo que alerta a *James* para coger un tubo y golpearlo hasta la muerte.

¿Se está volviendo loco? ¿Qué sucede en ese sitio? Todo lo que le ocurrió desde que lleva siguiendo esa carta no es nada razonable, pero... ¿y si al final del camino estuviese su esposa?





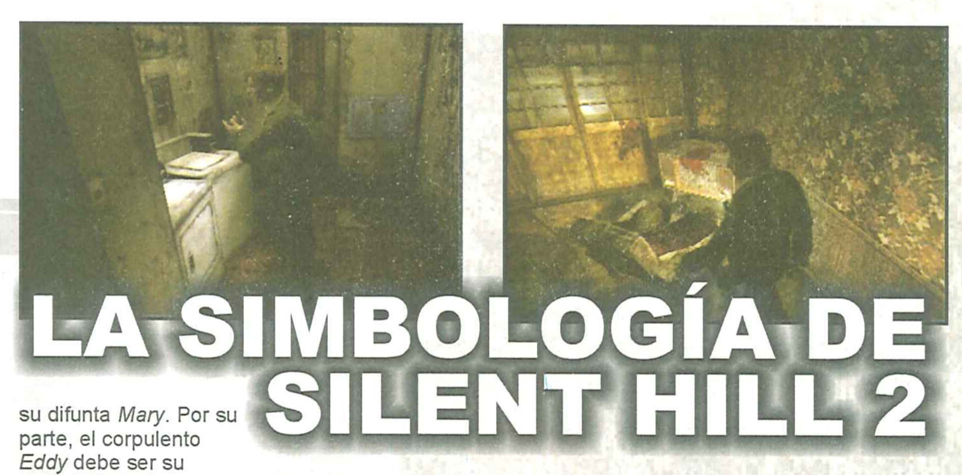
Silent Hill 2 se convirtió en uno de los juegos más esperados por los usuarios de **Playstation 2**. Comenzando a ser programado antes de que la consola se pusiera a la venta, el juego ya nos llamó la atención por sus prometedoras fotos y fantásticos videos.

Ciertamente tras su definitiva puesta a la venta en el 2001, no pudimos hacer menos que asombrarnos de lo que en aquél momento era uno de los lujos gráficos más impactántes vistos hasta la fecha. Se mezclaban videos y creaciones en tiempo real de forma que en ocasiones costaba distinguir una cosa y otra. De todas formas, flojeaba en algunos apartados como las texturas de las caras que intentaban simular lunares o diferentes pigmentaciones en la piel, pero que al ser tan pequeñas se difuminaban mucho y parecían manchas más que otra cosa. Por su parte, algo realmente sorprendente eran las expresiones faciales, que en ocasiones superaban a las vistas en las mismas películas *CG* que incluye el juego.

Desde luego lo que más mejoraba eran los decorados, superando con creces el detallismo de la primera entrega y mejorándolas con unas texturas que en ocasiones rozan lo perfecto. Todo ello envuelto en la niebla más realista vista en un juego, así como los primeros indicios de proyección de sombras de los objetos que falsamente le otorgaron tiempo después a ***Splinter Cell***.

Por su parte, la música mejora notablemente. No solo la calidad, también las composiciones son las mejores de las tres entregas, y además son las más agradables de escuchar incluso independiente al juego.

A España nos llegaría una edición especial de _Silent Hill 2_. En un _digipack_ encontrábamos unas preciosas instrucciones a color, una pegatina y dos _DVDs_. El primero con el juego y el segundo en formato _DVD-vídeo_ con un fabuloso _making of_ y otras cosas igual de interesantes.



LA SIMBOLOGÍA DE SILENT HILL 2

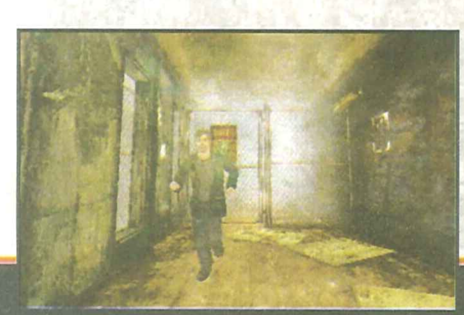
Antes de empezar quiero avisar que los próximos párrafos van a estar repletos de *spoilers*, por lo que si no terminaste el juego, aconsejo no continuar leyendo.

Mucha gente comenta que la historia de *SH2* es la peor de todas. Mmmm... yo no pienso así. Es diferente a las otras sin más. Es sin duda la más paranoica de las tres entregas que llevamos hasta el momento. Al fín y al cabo, toda la acción se desarrolla en la cabeza de *James*. Es por eso que no es de extrañar que el protagonista baje cientos de metros por precipicios, ascensores y sotanos para que cuando ya deberíamos estar cerca del centro de la Tierra, abramos una puerta y salgamos a la calle. Puesto que realmente es cierto que el protagonista estuvo una vez en *Silent Hill* con su mujer, conoce ciertas zonas del pueblo (el parque del lago o el restaurante por ejemplo, ya que se repiten en ***Silent Hill 3***), pero el resto es una invención y distorsión de sus recuerdos para crear un mundo donde fustigarse.

El guionista da a entender que *James* está completamente chiflado. Mató a su mujer e hizo un intento desesperado por olvidarlo todo. La carta quizás se la escribiera a si mismo con la poca dosis de realidad que le queda para encontrar un camino a sus recuerdos olvidados. Los monstruos son sus miedos y sus temores más profundos, que le siguen para acabar con él, así como la parte despreciable de su persona (se odia a si mismo). La criatura más significativa son los *Pyramid Head*, que simbolizan un juez para expiar sus pecados.

Hay personajes que no están tan claros en su papel, pero que yo los interpreto así: La niña, *Laura*. Debe ser su parte de cordura, que entre una travesura y otra le lleva hacia el buen camino. Es por eso que *Laura* conoce a su difunta *Mary*. Por su parte, el corpulento *Eddy* debe ser su agresividad, dispuesta a matar si hace falta, a quien su cordura intenta domesticar y mantenerlo a raya. De ser así, *Angela* sería su locura, que deambula sin rumbo por su cabeza buscando a su "madre". Naturalmente, *María* es *Mary*. No sólo su nombre, su aspecto, aunque su carácter es una malformación de sus recuerdos de ella. Es por esta razón por la que dependiendo de la forma que la tratemos (de cómo la protejamos o las veces que la visitemos cuando está descansando en el hospital) desbloquearemos un final u otro.



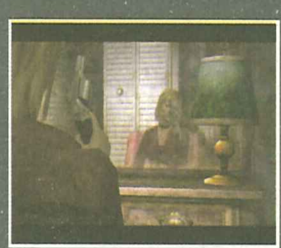


SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS, INNER FEARS, DIRECTOR'S CUT'S

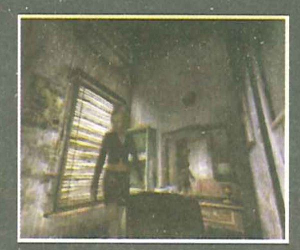
Un año después llegaría a tiendas niponas ***Silent Hill 2: Restless Dreams*** que a su salida al exterior se convertiría en ***SH2: Inner Fears*** para **Xbox** y ***SH2: Director's Cuts*** en **Playstation 2** (versión que creíamos que no llegaría a España), la cual además podíamos adquirir a precios muy asequibles. En ambas consolas se muestran prácticamente idénticos, salvo quizás una pequeña mejora en la definición de las texturas en **Xbox**.

Las novedades son algunas que se echaban en falta, como nuevas armas al finalizar el juego o incluso el final especial similar al *UFO* de la primera entrega (detalles que quizás no se incluyeron en su momento por falta de tiempo). Como quizás era poca cosa, también se añade un modo extra donde manejaremos a *María* en una historia exclusiva para ella misma, que las buenas lenguas decían que ampliarían cuatro horas de juego más, y las malas (yo incluido) decimos que apenas nos costara treinta minutos de nuestro tiempo. Sea como sea, es un buen detalle.

Tras terminar el juego aparece la opción de desactivar los efectos de niebla; demostrando a los malpensados que no está para ocultar carencias gráficas.







SILENT HILL 3

Heather se toma un pequeño descanso en un restaurante antes de volver a casa. Una horrible pesadilla la hace despertar sobrecogida, en ella se encuentra en un parque de atracciones semi-derruido lleno de monstruos y de hombres con traje de conejo muertos empapados en sangre.

Aunque era terriblemente realista, no era más que un sueño, y sin darle mayor importancia se dirige al metro, pero en el camino se topa con un detective llamado *Douglas* quien le dice que debe contarle algo muy importante sobre su nacimiento. *Heather* recuerda el famoso dicho de "*no hables nunca con desconocidos*" y como niña buena intenta darle esquinazo.

Dando vueltas por los pasillos del centro comercial no ve personas desde hace rato y toda salida está cerrada.

Con la esperanza de poder escapar de allí, entra en un local semi-cerrado encontrándose con una escena dantesca donde un monstruo se está comiendo a una persona.

Ella se defiende con el primer arma que ve (una pistola que había en el suelo, supuestamente con la que el difunto había intentado acabar con la criatura) pero tras derrotar a la criatura, después de usar un ascensor, la atmósfera de enrarece. Ahora el lugar parece llevar décadas cerrado y se encuentra en un estado casi ruinoso. Monstruos de varios tipos le atacan, y todo parece ponerse en su contra para poder llegar a la salida.

A continuación voy a soltar un *spoiler* muy grande, de modo que si no quieres fastidiarte la sorpresa, pasad a la siguiente página sin dejar escapar la mirada al texto que sigue: ***Silent Hill 3*** es una continuación directa de la primera parte de **Playstation** y, ¿adivináis quién es el padre de *Heather*? ¡Sí! ¡Es *Harry Maison*! Los detractores del 2 encontrarán en esta nueva aventura el espíritu de la entrega que nos hipnotizó a todos, y lejos de la historia psicótica del 2 que a muchos no les llegó a cuajar.



AJUSTES EN LA DIFICULTAD





He notado que la jugabilidad ha sufrido unos pequeños ajustes. Ahora el juego es algo más lineal, y si antes teníamos más oportunidades de movernos a nuestro antojo por todos sitios, ahora se nos limita con mensajes del tipo "*Ahora debo ir a otro sitio*" para así dirigirnos a donde realmente debemos ir. Esto gustará a unos y desagradará a otros.

También se nota un ajuste masivo en la dificultad y la obtención de ayudas. Por ejemplo: Antes podíamos terminarnos el juego acabando con casi todos los monstruos usando tan sólo la tubería y poco más. Ahora ningún arma gana más protagonismo que otra. Las municiones están casi contadas, mientras que antes encontrábamos por todas las calles y podíamos terminar el juego con más de 1000 bajas de sobra, ahora sólo aparecen en interiores y en cantidades pequeñas. Esto nos limita el uso de las armas de fuego. Por otro lado, algunas armas no tienen la misma efectividad, y por ejemplo, la *katana* nos evita caminar mientras atacamos, en cambio con el tubo restamos menos energía y ganamos libertad de movimiento en los movimientos básicos. De este modo, si el enemigo está muy alto o muy bajo para alcanzarlo con el arma que tenemos, se nos obligará a cambiar de arma en más de una ocasión.



Como ocurría antes, podemos elegir el nivel de dificultad tanto en el enfrentamientos con los monstruos como el de los enigmas, que ahora encima aumentan en número al jugar en modo difícil.



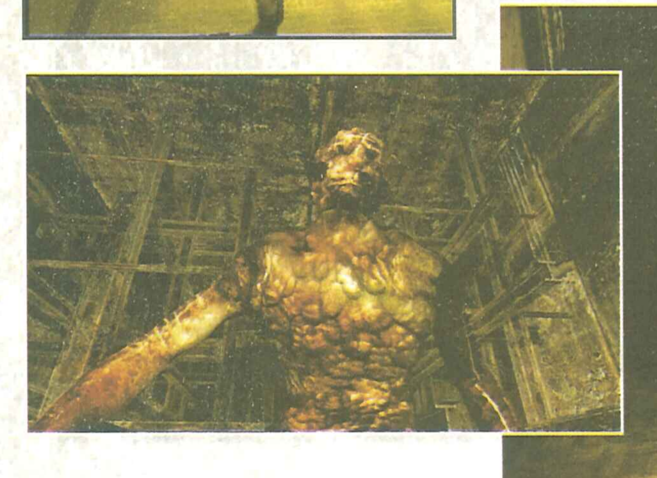




QUIZÁS LOS MEJORES GRÁFICOS EN NUESTRA PLAYSTATION 2

El increíble trabajo de **Konami** en este título se nota nada más comenzar el juego y se van acrecentando mientras avanza la aventura. Yo no terminé de asombrarme al comprobar que entre todas esas imágenes que nos soltaba **Konami** existía un unico vídeo pregrabado (menos el de la *intro*, que al fin y al cabo son secuencias del juego). ¡Todo está creado en tiempo real por la propia consola! superando con creces lo visto en ***SH2*** y encima en una definición muy superior.

Los personajes no sólo tienen un acabado poligonal casi perfecto, ahora están repletos de detalles como pecas en la cara (ahora mucho más grandes y definidas) o la perfecta barba de 3 días de *Douglas*. El resultado en dos palabras es "im presionante", y por si fuera poco, las animaciones (en especial las faciales) son incluso mejores que muchas *intros* de cualquier ***Final Fantasy***. En el diseño de monstruos, aunque a mí me gustaban más los de su anterior entrega, en esta ocasión están mejor definidos y son mucho más variados.

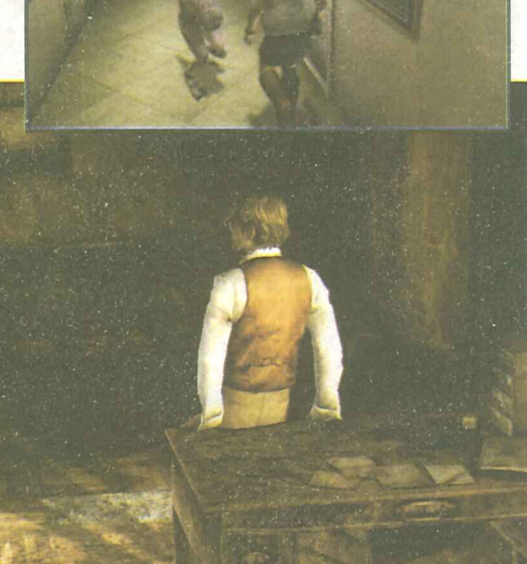


Los decorados son del mismo estilo de ***Silent Hill 2***. Incluso podemos acceder a algunas zonas que ya hemos visitado anteriormente con *James Sunderland*, aunque la mayoría cambian, quizás por eso que comentaba antes en la parte de la simbología. Pese a todo notaremos que la niebla tan característica de la saga se ha vuelto mucho más espesa y casi no nos deja ver nada. Algunos pensarán que es para ocultar fallos gráficos, pero también decían eso de su predecesor y se acabó demostrando que era falso.

Ahora el juego de luces y sombras implementado en ***SH2*** es superado con creces en la aventura de *Heather*, aunque si cabe destacar algo sobre todo eso son los inquietantes y espeluznantes momentos que vemos oxidarse las habitaciones de forma progresiva, o cómo la sangre recorre de forma totalmente aleatoria las paredes y suelos creando un ambiente de repulsión.

Por otro lado, he notado que la música durante el juego está algo menos conseguida que en las dos anteriores entregas, lo que no evita que sea la entrega más desagradable y grotesca de todas. Al menos consuela que tiene muchas canciones cantadas, y muy buenas. Pese a todo, los efectos sonoros se mantienen como en su anterior parte.

¿Qué más añadir? Bueno, que estamos encantados de que tenga selector 50/60hz y que agradecemos que llegase a Europa antes que a USA e incluso que a Japón. ¡GRACIAS KONAMI ESPAÑA! Mientras, **Konami** Japón ya tiene anunciada una cuarta entrega, la cual según comunican va a tener un nuevo y más potente motor gráfico que piensa aprovechar al 100% la consola de 128*bits* de **Sony**. Realmente me da miedo pensar lo que pueden lograr si este juego ya es impresionante de por sí.



La opinión de Solid Snake

Este juego es realmente increíble, y no lo digo únicamente por su asombrosa ambientación, que te introduce en un mundo de miedo y repugnancia como ningún otro título lo ha conseguido jamás, ni por la magnífica jugabilidad y adicción que posee, sobretodo digo que ***Silent Hill 3*** es increíble por los gráficos que presenta. No existe modelado de personajes en tiempo real más perfecto que los vistos en este juego. Los detalles, (sobretodo en las caras) son demoledores, pudiendo ver todos los poros de la piel, rugosidades, granitos, venas y demás aspectos que forman la piel humana, más un bestial movimiento facial de una calidad tampoco vista anteriormente en ningún juego, sólo ensombrecido de vez en cuando por algún gesto demasiado exagerado.

No me cansaría de repetir una y otra vez lo impresionante de sus gráficos, y es que cuando estamos jugado y aparecen escenas de personajes hablando no nos podemos creer lo que estamos viendo (como por ejemplo la impresionante escena del coche bajo la lluvia, una autentica pasada visual).

Por otro lado tenemos el aspecto de la ambientación, que consigue meternos en ese mundo oscuro único de los ***Silent Hill*** de una manera mucho más fuerte que en las dos anteriores entregas. Los escenarios son en ocasiones de tal excentricidad que rozan la locura, y algunas veces en ellos podemos ver tras paredes o en pasillos estrechos a monstros deformes descuartizando a otros todavía más raros que no nos atacan, sólo están ahí para crear una ambientación muchísimo mejor de terror y asquerosidad.

A mi modo de ver, los ***Silent Hill*** dan muchísimo más miedo que cualquier otro juego de los llamados *survival horror* por la característica de que todo está podrido, oxidado y da asco. Si esto lo unimos a la ambientación tétrica y apagada, llena de paredes sangrantes y efectos que distorsionan lo que vemos, más los asquerosos sonidos que oiremos por todos lados llenos de lamentos, chirridos de objetos oxidados y cosas por el estilo, se conseguirá un ambiente que sólo da ganas de grabar partida cuanto antes y salir al balcón para que te de la luz del sol y sentir que estas vivo.



NUEVOS EXTRAS

Al igual que antes, al finalizar ***Silent Hill 3*** se nos ofrecerán ciertos extras que nos animarán a extender la vida de juego útil. Entre ellos se encuentran nuevas armas que van desde un *sable laser* a lo ***Star Wars*** hasta una metralleta de munición infinita, pasando por un ataque ocular.

Este último es imprescindible para desbloquear el final *UFO*. Una amplia colección de camisetas que en algunos casos no tienen demasiada utilidad salvo la de alegrarnos los ojos y demostrar que lo que vemos no son videos. Pese a todo, cabe destacar una: La *Metamórfica*, que nos convierte en una fantástica *magical girl* (transformación a lo ***SailorMoon*** y todo).

Otras curiosidades pueden ser un guiño a ***Metal Gear Solid*** (*¿Snakeeeee? ¡Snakeeeeeeeeeeee!*) y hasta podemos dejar en paños menores al detective *Douglas*.

Encima, si guardas una partida de ***SH2*** finalizado en la tarjeta de memoria, se añadirán y/o ampliarán las escenas animadas. Entre unas cosas y otras podremos desbloquear los tres finales que dispone el juego, algunos menos que en anteriores entregas pero quizás más currados.

Esto se consigue superando una serie de puntos que se te otorgan acabando con bichos, recibiendo daño y contestando una pregunta que se te formula en un momento de la historia. Por si fuera poco, si entramos en la configuración extra podemos elegir la cantidad de sangre y el color, asi como otras opciones tan atípicas como activar y desactivar el granulado (tipo cinta de video) o hasta añadir un pequeño filtro que vuelve borrosos los bordes de los polígonos y camufla el efecto sierra.



Desde que la saga *Matrix* apareciera en la gran pantalla en el año 1999, creada por los hermanos *Andy* y *Larry Wachowsky*, se ha convertido en uno de los videojuegos más esperados por los millones de fans de esta saga. La compañía encargada de realizar la programación de este juego ha sido Shiny Entertainment, los mismos creadores de *MDK* o *Earthworm Jim*. Con estas credenciales no nos extraña que los hermanos *Wachowsky* ofrecieran a *Dave Perry*, el líder de Shiny, la creación del videojuego.

La historia del videojuego ***Enter The Matrix*** ofrece nuevos datos únicos del universo de ***Matrix***, los cuales se relacionan con la película en *DVD* de ***Animatrix***, y por tanto los seguidores no deben dejar la oportunidad de escapar todos y cada uno de los detalles de este universo tan apasionante que ha fascinado a millones de personas en todo el mundo.

El apartado gráfico es muy brillante en cuanto los personajes y sus movimientos, sobretodo las representaciones faciales, pero en lo que se refiere a escenarios son muy simples, ya que tienen un escaso número de objetos, y muy pocos de estos son móviles. Lo que quiero decir es que los gráficos están bien, pero podían haber puesto un poco más de empeño en los decorados de los escenarios, aunque por lo demás está bastante aceptable.

Uno de los puntos más criticados por los jugadores en este apartado es sin duda la cámara. En los espacios estrechos la cámara colisionará con objetos y a diferencia de otros juegos aquí los desarrolladores no han pensado en corregirlo, convirtiendo en esas ocasiones las texturas implicadas en transparentes.



La música y el sonido es lo mejor del juego,



con unas melodías que en todo momento acompañarán las escenas de acción, canciones muy del estilo de la película original, todo esto añadiendo los grandes efectos de sonido como los de las balas, que sonarán más fuertes o más bajos según se crucen por donde nos encontremos.

Las voces de los personajes serán las misma de la película, pero por desgracia de la versión original en inglés, ya que tan sólo está subtitulado en español.

La jugabilidad está muy bien conseguida y no pierde el espíritu de la película, ya que podremos hacer muchas de las acrobacias

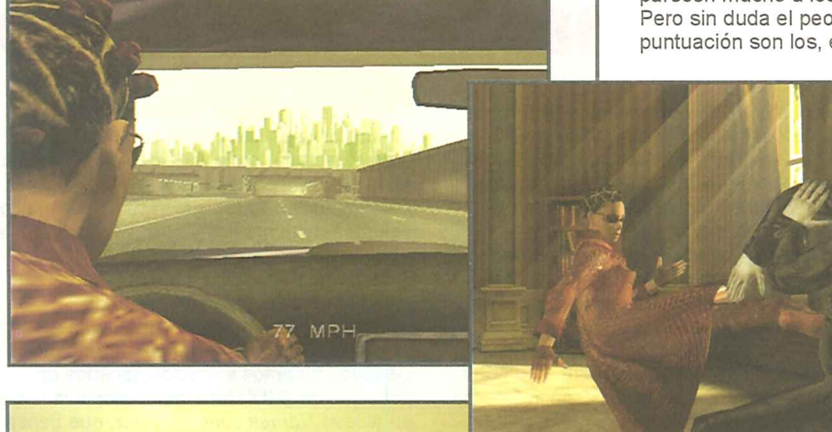




que se ven en el film gracias al tiempo bala (el que utiliza *Neo* en la primera parte para esquivar las balas), que nos hará disfrutar del juego de una manera espectacular.

Para poder acabarte el juego por completo tendremos que hacerlo con los dos personajes seleccionables (al más puro estilo ***Resident Evil 2***), que son la capitana *Niobe* y el primer oficial *Ghost* (lo único que cambiará entre los dos son algunos objetos).

Para terminar, lo que os puedo decir es que quienes disfrutaron con la película se deben hacer con el videojuego, ya que es como estar viviendo el film desde otro ángulo. Ya está a la venta y disponible para las plataformas domesticas de **Sony**, **Microsoft** y **Nintendo**. Animaos a entrar en el mundo de ***Matrix***, y a ayudar a la humanidad para vencer a las máquinas. ¿Acaso creéis que lo que respiráis ahora es aire?





La opinión de Solid Snake

Personalmente me esperaba un cutre juego americano de esos que sólo usan la fama de la película en la cual están basados (véanse los juegos aparecidos últimamente de ***El Señor de los Anillos***) para intentar vendernos un bodrio. Pero cuál fue mi sorpresa al comprobar que ***Enter the Matrix*** es un excelente juego, lleno de virtudes y espíritu ***Matrix***, aunque como suele ocurrir... con algún que otro fallo.

Lo mejor de este juego es que contiene íntegramente todo el estilo de la película. La dirección de los hermanos *Wachowski* se nota bastante en el proceso del juego y sobretodo en las escenas cinematográficas, que son calcadas al estilo utilizado en ***Matrix Reloaded***. La posibilidad de ralentizar la acción es impagable, siendo lo más chulo del juego, momento donde podremos realizar todo tipo de piruetas acompañadas de cientos de disparos con su correspondiente estela (como debe ser).

Las luchas cuerpo a cuerpo están bastante bien y los movimientos de puñetazos y patadas se acoplan bastante bien, los cuales van cambiando aleatoriamente cada vez que entremos en combate, por lo que veremos un gran número distinto de golpes y llaves. En general pienso que lo mejor del juego es la libertad que te brinda, ya que por ejemplo podemos correr por una pared, saltar hacia un enemigo, pegarle una patada voladora, caer al suelo, desarmarlo y dispararle con su propia pistola y todo, por supuesto, a cámara lenta. Toda una gozada que hace que realmente notes el espíritu ***Matrix***.

Por otro lado la idea de unir película, corto de animación *3D* (***El Vuelo de Osiris***) y videojuego es todo un acierto ya que viendo estos tres productos en unión nos enteraremos de muchas más cosas que si sólo viéramos la película. De hecho algunos de los datos más importantes para entender el guión de la segunda película están en el videojuego.

Los gráficos en general están bastante bien y los personajes se parecen mucho a los de carne y hueso que aparecen en la película. Pero sin duda el peor punto del juego y lo que le baja muchísima puntuación son los, en ocasiones, malísimos movimientos que posee. Los personajes se mueven demasiado robóticos en ciertas acciones (no subáis escaleras que da miedo...). Una verdadera pena ya que si no fuera por este aspecto estaríamos ante un magnífico juego.

El hecho de que no manejemos a los protagonistas de la película está bastante bien ya que podemos ver muchísimas escenas inéditas, asimilando mejor todo lo que sucede alrededor de *Neo* y compañía, y de paso no jugamos otra vez lo mismo que ya hemos visto en el cine. Por otro lado este aspecto también esta mal ya que ¿a quién no le gustaría poder jugar la escena más flipada de la historia del cine? Sí, sí... la lucha de *Neo* contra los cientos de clones del agente *Smith*. Pero bueno, no se puede tener todo...

En general se trata de un magnífico juego que divierte mucho, no se hace pesado aunque nos pasemos los dos modos historias y explica muchos aspectos que no aparecen en ***Matrix Reloaded***. Única pega: los patéticos movimientos que veremos durante el juego.

Por supuesto, compra obligada para todo fan de ***Matrix***.

DRAGON BALL Z
THE LEGACY OF GOKU II

Tras la pésima, malísima, ridícula (y no se qué más) primera entrega de esta saga de *Goku* para GBA, realizada por la no muy conocida Webfoot Technologies, es de esperar que muchos jugadores pasen olímpicamente de esta segunda parte también realizada por el mismo equipo, todo un error ya que inesperadamente "*DBZ ~ The Legacy of Goku 2*" es muchísimo mejor, principalmente en planteamiento de juego (no siendo tan ridículo), gráficos bastante mejorados y una jugabilidad en la que por lo menos podemos andar en diagonal y correr, algo que en la primera entrega no se podía hacer.

Historia y mecánica de juego

Es más que conocida por todos la historia de *Goku* y compañía, por lo que no la volveré a contar otra vez más. Lo que sí explicaré serán los cambios producidos en la trama original, que aunque no son muchos, influyen en el juego en cierta medida.
Básicamente el juego comprende la historia desde que Trunks llega al "presente real" (por llamarlo de alguna manera) destruyendo a *Frieza* y a su padre *King Cold*, hasta que *Gohan* consigue derrotar a *Perfect Cell* y *Trunks* vuelve a su línea temporal para acabar definitivamente con los androides y *Cell*.

Entre todo esto se mezclarán historias nuevas no aparecidas ni en el *manga* ni en el *anime*, así como algunas pertenecientes a películas. Las partes nuevas son... cómo decirlo... algo ridículas, ya que tratan de ayudar a las gentes de ciudad *Jengibre* en cosas bastante tontas como dar con niños perdidos, encontrar un sandwich para *Satan*, liberar a una aldea cercana del ataque de un puñado de *triceratops*, encontrar cápsulas doradas esparcidas por todo el planeta, cortar la electricidad de una casa de un ciudadano que tiene mosqueados a todos sus vecinos por el alto volumen de la música y otras muchas cosas por el estilo bastante patéticas. No todas estas tareas hay que hacerlas a la fuerza, muchas de ellas sólo son misiones opcionales que alargan la vida del juego y por tanto no son obligatorias para acabarlo. Después tenemos extractos sacados de películas de ***DBZ*** como por ejemplo la lucha en *Nuevo Namek* contra *Cooler*, que tienen bastante más sentido y sobretodo están mucho más chulas que las pateticadas inventadas para el juego.

Si decidimos dejar de lado estas sub-misiones y tan sólo queremos pasarnos la trama principal del juego (aunque deberemos realizar algún que otro detalle no incluido en el *manga* y *anime*) tan sólo tendremos que ir siguiendo los pasos que nos digan los compañeros e ir a los sitios indicados en un diario que nos mostrará claramente lo que tenemos que hacer y a dónde ir.

Artículo "*Dragon Ball Z, The Legacy o Goku 2*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



La mecánica de juego es muy sencilla, similar a la de cualquier *action-RPG*, ya que podemos ganar *levels* (con un máximo de 50 por personaje) a medida que vayamos destruyendo enemigos mediante luchas desprovistas de turnos ni complicados menús (tan sólo tendremos que darle muchas veces al botón *A* y pegarle mamporros a los enemigos).

Aunque parezca demasiado sencilla la forma de lucha, la verdad es que está bastante bien y no se hace muy pesada. Con tan sólo un botón daremos varios tipos de puñetazos y patadas y si lo dejamos pulsado durante un momento realizaremos un ataque especial. Con el botón *B* podremos realizar los diferentes ataques energéticos de cada personaje, que en total son tres para cada uno más la posibilidad de transformarnos en *Super Saiyan*, estado que gastará magia constantemente pero que nos otorgará más velocidad y fuerza. La manera de recuperar vida es también algo ridícula, ya que al golpear piedras o derrotar enemigos aparecerán pollos y platos de comida de ellos (¿muslos de pollo dentro de rocas?) que según su tamaño nos devolverán más o menos vida. La magia se recupera de forma idéntica, tan sólo cambia que lo que deberemos de coger en vez de ser comida son una bolas energéticas.





DIARIO

El diario es bastante útil, ya que podremos consultar siempre que queramos las misiones que tenemos pendientes de realizar e incluso se acompañarán de unas estrellas de diferentes colores que indican la importancia de cada misión y si es esencial para seguir avanzando o no.

También se nos mostrarán las misiones ya realizadas a modo de comprobante de que ya las hemos terminado, pudiendo ver de esta forma rápidamente si hemos realizado el 100% del juego o si por el contrario nos queda algún detalle que habíamos olvidado.

PERSONAJES SELECCIONABLES

Uno de los mejores aspectos de este juego es la posibilidad de manejar a muchos personajes distintos, no como en la primera entrega donde sólo podíamos jugar con *Goku*.

Goku: aunque no hay mucha diferencia entre personajes, se podría decir que *Goku* es el mejor de todos ya que posee las mejores magias y una buena resistencia. Sus ataques energéticos son: *KameHameHa*, *Fuerza Universal* (*Genki Dama*), bolas energéticas y transformación en *Super Saiyan*.

Gohan: también es bastante bueno, aunque su fuerza y resistencia son algo bajas por lo que es aconsejable darle todas las cápsulas que suben las características del personaje, para hacerlo así más fuerte (muy útil sobretodo para la lucha contra *Perfect Cell*). Sus ataques energéticos son: *Bola Masenko*, *KameHameHa*, bolas energéticas y transformación en Super *Saiyan*.

Piccolo: es de lo peores personajes ya que tiene una fuerza media, aunque gran resistencia. Lo peor de todo es que su ataque de recarga no avanza, restándole muchos puntos. Cuando se quita la capa gana velocidad y fuerza y recupera vida. Sus ataques energéticos son: *Cañón de Haz Especial*, *Disparo de Dispersión*, bolas energéticas y transformación en *Namek*.





Vegeta: este personaje siempre se lleva la peor parte en todo y esta vez no es una excepción ya que es el peor personaje del juego. Su vida y resistencia son altos pero sus ataques energéticos son los peores, muy poco efectivos y de consumo de magia elevado. Sus ataques energéticos son: *Big Bang Attack*, puñetazo energético, bolas energéticas y transformación en *Super Saiyan*.

Trunks: sobretodo destaca su vitalidad, que es la más alta de todos los personajes. Sus ataques son útiles ya que uno de ellos aturde a los enemigos momentáneamente si son golpeados y el otro sirve de ataque a distancia bastante rápido. Sus ataques energéticos son: *Ataque Ardiente*, *Descarga de Espada*, bolas energéticas y transformación en *Super Saiyan*.

Satan: es el más debilucho de todos y no posee ningún ataque energético, pero utiliza una técnica rastrera en la que deslumbra a todos los enemigos de pantalla con el *flash* de una cámara fotográfica, dejandolos aturdidos durante bastante tiempo. Esta técnica es la más efectiva del juego ya que los enemigos nunca pueden atacar y, por si fuera poco, *Satan* va recuperando magia automáticamente.

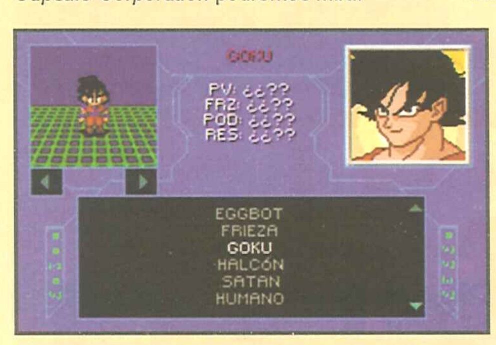




Radar explorador y objetos

Al poco tiempo de iniciar el juego podremos entrar en la *Capsule Corporation* donde *Bulma* nos entregará un explorador bastante útil ya que está dotado con mapas de todas las zonas del juego (que tendremos que ir rellenando según entremos a dichos lugares) y una especie de analizador de personajes que sirve para chequear a todo ser vivo del juego, dándonos una más o menos completa información sobre la vida, fuerza y demás datos que posea.

En una de las habitaciones de la *Capsule Corporation* podremos mirar siempre que queramos en un ordenador los datos de todos los personajes, enemigos y animales que hayamos escaneado previamente. Un detalle que alarga un poco más la vida del juego si es que queremos tenerlos a todos a modo de colección de personajes, y cuidado que los ciudadanos que tienen diferentes colores de ropa cuentan como personas diferentes.



Los objetos son muy básicos. Tan sólo unas alubias *Senzu* para reponer toda la vida y algunos *items* más que encontraremos durante el juego como tarjetas de acceso, galletas que no reponen casi nada de vida, pescados para cambiarlos por semillas *Senzu* y las distintas cápsulas que suben las características de los personajes y las doradas (que en total son 25 y después de todo el trajín de conseguirlas seremos recompensados con la posibilidad de salir al mapa del mundo en casi cualquier zona del juego... algo por lo que no merece la pena todo el tiempo dedicado su búsqueda).

¿NECESARIAMENTE RIDÍCULO?

¿A *Goku* en estado *Super Saiyan* lo puede matar una serpiente? Pues según este juego sí... algo más que ridículo ya que como todos sabréis *Goku* o casi cualquier otro personaje importante de esta serie podría destruir la Tierra con un solo ataque energético... así que... que le mate una serpiente, un lobo o un dinosaurio es bastante patético, la verdad. Sin duda el peor punto con diferencia del juego y algo que hará que muchísimos jugadores no le presten la más mínima atención a este título, el cual merece ser jugado por otras muchas razones.

Por lo menos en esta segunda entrega han puesto una especie de explicación del porqué de la subida de poder de los animales de la Tierra, ya que les afectó una maldición del perverso *Garlic Jr.*

Si se hubiera pensado con algo de lógica este punto se habría quitado por completo a los "feroces" animales y a los hombres tigre, robots del ejército del *Lazo Rojo* y demás para haber incluido a enemigos realmente poderosos. Ya que han cogido extractos de algunas películas, podrían haber introducido enemigos de algunas más como por ejemplo el ejercito de los *Cooler* o cosas por el estilo (como si faltasen enemigos en ***DBZ***). Si esto tampoco convencía, por lo menos que hubiesen puesto como enemigo normal a los *Cells* pequeñitos, que aunque hubiera sido un auténtico agobio luchar durante todo el juego contra ellos, habría tenido algo de sentido.



GRÁFICOS

Este apartado está realmente bien conseguido y recuerda a cualquier *RPG* de la época de **Super Nintendo**. Los personajes poseen un buen tamaño y están definidos, pudiendo distinguir perfectamente la cara y pequeños trazos en las vestimentas. Han cuidado detalles que no se suelen respetar en los juegos basados en *animes*, como por ejemplo el cambio de ropas diferentes según las partes de la historia, aunque sólo aparezcan estos personajes un corto periodo de tiempo.

A mi modo de ver este juego posee un aspecto totalmente japonés, como si hubiera sido creado por **BanDai**, con los personajes en formato *SD* muy parecidos a los del ***DBZ Super Gokuden 1*** y ***2*** de **Super Nintendo**. Pero hay algo que echa todo esto a perder y son las patéticas ilustraciones de las caras de los personajes. Además con esto ocurre algo muy curioso y es que cuanto menos importante sea el personaje, mejor hecha está su cara (menos los ciudadanos de pueblo *Jengibre* y alrededores). Sin ir más lejos la peor cara de todas es la de *Goku*. La única ilustración oficial japonesa que posee este juego es la que aparece en el logo.

Dejando a un lado esta cutrería en el juego, podemos decir que los gráficos están bastante bien, coloridos y provistos de animaciones bien realizadas, tanto en personajes como en pequeños detalles del escenario o como en el movimiento de la hierva o del agua, y es curioso el efecto tipo *Modo 7* que aparece cuando vamos volando de lugar en lugar.



SONIDO

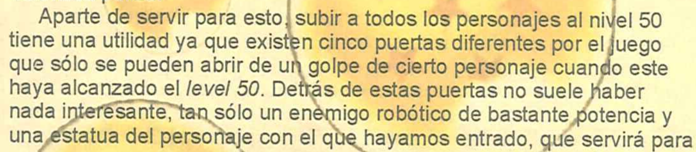
No destaca ninguna melodia en particular, aunque en general la calidad se mantiene bien. No posee ninguna composición original de la serie de animación, lo cual le habría dado un toque genial.

Cada zona posee su música exclusiva, por lo que no se hacen pesadas las composiciones del juego y su duración es bastante extendida.

No posee ninguna voz, ni siquiera cuando realizan los ataques energéticos los personajes principales, algo que también le hubiera subido unos puntos al juego.

Level 50

El límite de poder de los personajes está en el *level 50*. Cuando hayamos conseguido esta potencia podremos matar a cualquier enemigo con gran facilidad, sobretodo a *Perfect Cell*, al que le daremos una auténtica paliza.



Aparte de servir para esto, subir a todos los personajes al nivel 50 tiene una utilidad ya que existen cinco puertas diferentes por el juego que sólo se pueden abrir de un golpe de cierto personaje cuando este haya alcanzado el *level 50*. Detrás de estas puertas no suele haber nada interesante, tan sólo un enemigo robótico de bastante potencia y una estatua del personaje con el que hayamos entrado, que servirá para decorar una de las partes de la *Capsule Corporation* a modo de colección. Incluso si conseguimos *level 50* con *Satan* podremos ver un final diferente.

Goku no tiene puerta de *level 50* y su estatua nos la darán si antes de vencer a *Perfect Cell* hemos conseguido reunir las estatuas de los personajes restantes (menos *Satan*, que no tiene estatua).

Lo malo del asunto es que subir a los personajes a nivel 50 es un auténtico coñazo y tardaremos alrededor de las dos horas en conseguir esto con cada uno. La mejor zona para subir a los personajes de nivel es donde están los *triceratops* en las montañas septentrionales.



La decepción tiene un nombre: DBZ ~ The Legacy of Goku

La primera entrega de este juego es una auténtica basura, y lo digo habiendo pasado el mal trago de terminarlo. *Goku* va lentísimo, no anda en diagonal y no puede correr. Sólo podemos hacer una bolita energética y el *KameHameHa* (acompañado de una voz horrible de los más "americanorra"). Todos los enemigos del juego, ya sean las serpientes del principio del juego o los esbirros de *Frieza*, te matan de un par de golpes. Los gráficos son bastante malos en general y hasta en ocasiones utilizan imágenes del *anime* sacadas muy probablemente de cintas de no muy buena calidad (por lo mal que se ven) y de vez en cuando nos salen unos videos que si estuvieran un poco más pixelados sólo veríamos colores de un lado para otro. Por si fuera poco las ilustraciones de las caras de los personajes son enanísimas y de una calidad penosa.

Me imagino que me quedo algo corto, pero no es para menos, de hecho no conozco a nadie a quien ni mínimamente le haya gustado el juego (ni siquiera a los fanáticos de ***DBZ***).

Todo esto viene a que por culpa de este juego seguramente casi nadie le prestará atención a esta segunda entrega, que está a años luz y ofrece una calidad y jugabilidad muy superiores en todo.



CONCLUSIÓN

DBZ ~ The Legacy of Goku II es un buen juego, sobretodo para los fans de esta serie. La duración es bastante extensa si realizamos todas las misiones y subimos a todos los personajes a *level 50*. Los gráficos son bastante vistosos y coloridos, y podemos manejar a seis personajes diferentes con sus propios ataques exclusivos. Un juego que recomiendo a los seguidores de este *anime*, pues quizás para el resto de jugadores no alcance la calidad suficiente, aunque repito en general está bastante bien.



FAKELANDIA
Mentiras y bromas en la red

Como bien saben nuestros lectores, al equipo de Gametype le encanta gastar bromas y crear pequeños "fakes" que a fin de cuenta no tienen la meta de confundir, ya que siempre las desmentimos. Ahora se nos ha ocurrido presentaros poco a poco los fakes más currados que rondan por la red, ya sean falsas noticias o páginas en broma. Ahí van las primeras...

Hace mucho que dimos a conocer este fake (en cierto especial sobre la saga Street Fighter). Ya por aquel entonces quedaba bien claro que no era más que un montaje, pero el fake perdura...



SHEN LONG, PROTAGONISTA DE UN FAKE LEGENDARIO

He querido elegir este primer fake porque se realizó en una época en la que *mugen* no existía. Esto quizá da más mérito al creador de las 3 pantallas, quizá menos familiarizado de lo que pueden estar hoy en día los fans de *mugen*.

Como sabréis si nos seguís desde hace algunos años, *Shen Long* es un personaje ficticio creado a partir de una frase de victoria de *Ryu* que acababa diciendo "*...you must defeat Shen Long*". *Shen Long* es el nombre en chino del golpe *shoryuken*, lo que deja muy claro que el autor de la broma era un occidental. Lógicamente *Ryu* hablaba de que para vencerle era necesario acabar con su técnica de *golpe de dragón*... no de que tuviésemos que vencer a un supuesto maestro llamado *Shen Long*, al que además se le atribuyó la familiaridad de ser hermano de *Gouki*, del que por este mismo rumor surgieron en *webs* que se apellidaba *Long*...





MARVEL Vs. CAPCOM 3 - EL SUSTO DE MADMAN'S CAFE





Henry Moriarty, director y propietario de la *web* ***Madman's Cafe*** (*www.mmcafe.com*) es un tipo al que le encanta gastar broma en los *April Fool Day*, así que tened cuidado cuando visitéis su página en los meses de Abril, o de lo contrario os podréis llevar el susto que nos llevamos (sobretodo yo) al ver imágenes como estas.

Se trataba (supuestamente, claro está) de la primera vez que se veían pantallas del esperadísimo ***Marvel Vs. Capcom 3***, del que tantas veces se ha rumoreado que está en fase de desarrollo (algo que aún está por confirmar, al igual que se ha dicho que están haciendo un ***Capcom Vs. SNK 3***, un ***Marvel Vs. DC*** y tantas otras mezclas, producto de la imaginación de cualquiera).

Cuando digo que me llevé un buen susto me refiero a que por la redacción nos hemos pasado una buena cantidad de días (¿meses? ¿años?) jugando a la segunda entrega de ***MvC***, lo que nos tenía en ascuas de ver si realmente se trataría de la última entrega de la saga, o si por lo contrario tenían planeado en **Capcom** lanzar una secuela con aún más personajes que ampliasen la no precisamente corta plantilla del 2. Y claro, al ver estas imágenes, además teniendo en cuenta la importancia que tiene ***Madman's Cafe*** para los fans del mundillo de la lucha *2D*... pues eso, que, para nosotros era como dar por real lo que estábamos viendo...

O más bien la primera impresión, el efecto "shock" de tener delante la muestra de un sueño, porque después de leer la plantilla de nuevos personajes inicialmente presentados nos quedamos un poco escamados con la cuestión.

Por parte de **Capcom** aparecían *Dante* (cómo no), *Zero* (de la saga ***Megaman***), Nemesis (como enemigo de *Jill* del ***Resident***, algo que se echaba en falta teniendo en cuenta que *Jill* sí aparecía en ***MvC2***), *Rouge* (del **Power Stone**) ahora en versión *2D*, *Blanka* y *Sagat*. Y por el lado de **Marvel** aparecían *Bishop* (de los ***Xmen***), *Ghost Rider* (conocido aquí como el *Motorista Fantasma*), *Thor* y *Jubilee* (*Júbilo*, de los ***XMen***). Lo cierto es que de toda la plantilla sólo *Ghost Rider* se salía de lo que podían ser personajes esperados, aunque debo admitir que personalmente me habría encantado su aparición...

La broma quedó desmentida a los pocos días por el propio *H. Moriarty*, que dejó bien claro el hecho de ser una broma para festejar el día de los inocentes (el 1 de Abril en el resto del mundo). Para la ocasión contó con un par de amiguetes quienes fueron los artífices del montaje. Como podéis apreciar, *Dante* queda un poco raro (el único del que sospechamos en principio), pero todo lo demás recrea un trabajo impresionante, con un juego de luces que le da ese impacto visual hasta ahora sólo visto en ***MvC2***. Un buen *fake*.

Sección "*Fakelandia*" por **Mr.Karate** (*mrkarate@mixmail.com*)

DIA FAKELANDIA FAKELA
FAKELANDIA FAKELAND

LO ÚLTIMO EN MONTAJES, PARA SvC CHAOS

Realmente fue increíble la velocidad a la que salieron estos montajes a la red. Según iban apareciendo las primeras fotos de ***SNK Vs. Capcom Chaos***, estas ya estaban por ahí pululando. Y digo que fue increíble porque los montajes presentaban los escenarios reales y los nuevos diseños reales de personajes como *Mike Bison* (*Balrog* en nuestras tierras) y *Ken Masters*.

Los responsables de estas pantallas demuestran ser auténticamente profesionales del retoque, rediseñando a personajes como *Hayate* (***Savage Raign***, ***Kizuna Encounter***) y *Cody* (saga ***Final Fight***, ***Street Fighter Zero 3***). Las pantallas están difuminadas y torcidas de un modo flipante, que representa con total fidelidad el aspecto de una foto tomada con cámara digital del mismo estilo que las únicas imágenes que se vieron del juego durante los primeros días.

Echemos un vistazo a las 4 pantallas que acompañan este texto.

Empezando por la imagen a la derecha de este texto podemos ver que aparecen *Fio* (de la saga ***Metal Slug***, con el gráfico tomado de su aparición como *striker* en ***KOF***) y *Morrigan* (extraída de cualquiera de sus versiones y retocada para suavizar bordes). Además de ser la pantalla más borrosa, notaremos que la parte de alante del mueble está recortada un poco de más, así como que la pantalla del monitor se sale un poquito más por debajo de lo que debería. Son sólo detalles, pero ahí están.

En la foto a la izquierda vemos a *Mike Bison* en un combate contra *Mwa Jai* (de ***Fatal Fury 1***). Seguramente el gráfico de Mwa Jai haya sido extraído del personaje creado para ***Mugen*** a partir de *Joe Higashi*. Bison es el auténtico, el rediseñado de ***SNK Vs. Capcom Chaos***.

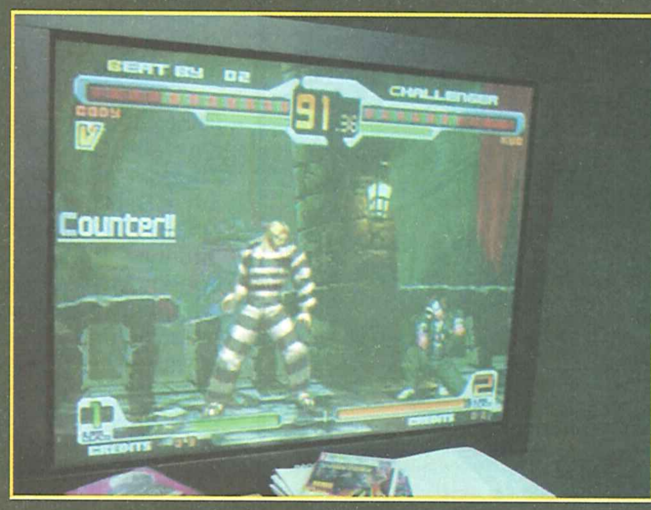
En la foto de abajo a la izquierda vemos este *Ken* tan feo que han puesto con el aspecto de ***SF-II*** (sí, es oficial) junto a un nuevo *Hayate* realmente currado que cuela como gráfico real (aunque las manos y pies...).

Por último encontramos la foto de debajo, con *Cody* como claro protagonista de la toma. Este *Cody* es sin duda el personaje fake que más impresiona por su aspecto renovado, guardando gran similitud con los nuevos diseños.

Ni *Fio*, ni *Morrigan*, ni *MwaJai*, ni *Hayate* ni *Cody* están realmente en el juego.

Los juegos de lucha son los que llaman más la atención para crear fakes. Y algunos son muy buenos, como estos 2 de abajo. Con que una web diga que son auténticas, todos lo tragamos.





Trataremos de ofreceros en cada número los *fakes* que encontremos (aunque por ahora tenemos algunos más en reserva). Si has encontrado alguno por la red o tú mismo has realizado uno, envíanoslo a *gametype@megamultimedia.com* para que sean comentados en futuras revistas. A todos los que os creísteis que alguna de estas pantallas era cierta: No os preocupéis, no sois los únicos que picasteis, jaja... ^_~

MUGEN

GUIA DE USO 7
LLAVES Y AGARRES
(+ 9 PERSONAJES)

Bienvenidos un número más a la sección de Mugen, en la cual ya vamos bastante avanzados y más de uno habrá creado/modificado algún engendrillo con lo explicado. Muchos de vosotros me habéis escrito solamente para preguntar si lo que hagáis podéis enviármelo, y os respondo que sí, y siempre que tenga un mínimo de calidad irá incluido en el juego.







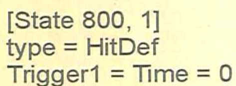


Sin entretenernos más, pasamos al tutorial. Concretamente nos centraremos en las llaves, algo muy importante si queremos tener un personaje completo. Vamos a comenzar comentando el código de los agarres sencillos.
Para que os quede aún más claro, podéis abrir el código de cualquier otro personaje ya hecho para comprobar cada una de las cosas.

```
[Statedef 800]
type = S
movetype= A
physics = S
juggle = 0
velset = 0,0
ctrl = 0
anim = 800

[State 800, 1]
type = HitDef
Trigger1 = Time = 0
attr = S, NT (Atributos: Standing, Normal Throw (llave normal)
hitflag = M-  (Solo afecta en tierra no en el golpe)
priority = 1, Miss  (Puede fallar)
sparkno = -1 (No hay efectos de explosión o "chispas")
sprpriority = 0 (Dibujo del player 2)
p1facing = -1 (El personaje se da la vuelta quedando por delante)
p2facing = 1 (Forzamos al personaje a una posición normal)
p1stateno = 810 (Si lo consigues nuestro jugador pasa al estate 800)
p2stateno = 820 (Si lo consigues el 2º jugador pasará al estado 820)
guard.dist = 0 (No hay guardia posible (imparable))
fall = 1 (Cae el player 2 al suelo)

[State 800, 2]
type = ChangeState
Trigger1 = AnimTime =0
value = 0
ctrl = 1
```





Hay que tener en cuenta si se quiere que el personaje que realiza el agarre quede por encima o por detrás del rival, esto es muy útil si tienes un *sprite* cortado y no quieres que se note.

Para ello en vez de poner **sprpriority = 0** podrás poner **sprpriority = -3**, con esto la prioridad cambiará y el *sprite* del *player 2* estará por delante tuyo. No obstante puede adoptar valores de **-1** a **-7** (negativos). Si lo queréis normal, del **1** al **7** (positivos).

Otro parámetro también muy importante es el siguiente **p1facing =** este parámetro puede adoptar 3 valores que pueden ser los siguientes :
p1facing = ifelse ;Este parámetro nos permite elegir a donde tirar al enemigo, si a la izquierda o la derecha.
p1facing = 1 Esto tirará al player 2 al lado al mismo lado de la pantalla de vuestro personaje.
p1facing = -1 Esto tirará al player 2 al lado contrario en donde esté vuestro personaje.

Otro parámetro que veis es el que pone **attr = S, NT**. Este parámetro nos dice que este es un ataque de agarre.
También muy importantes son el **p1stateno** y el **p2stateno**:
El **p1stateno** es el estado en el que pasará nuestro personaje.
El **p2stateno** es el estado en el que puede pasar el player 2.

También veis que pone **sparkno = -1** el "-1" significa que no va a haber efecto de golpes (fuego, chispas, etc). Ahora veremos con detalle cómo es el estado **810**. Si os liáis un poco, miradlo en un personaje hecho para comprobar cómo funciona.

```
[Statedef 810]
type = S
movetype= A
```



```
physics = N       ;Nothing, no está
haciendo nada
anim = 810
poweradd = 60  ;Poder añadido (lo que
sube a la barra de pow)
```

En este pequeño código lo principal que hay que entender es que se le da una orden al ***Mugen*** para que haga una llave y vaya a ese estado (el 810).

```
[State 810, Grab Sound]
type = PlaySnd
trigger1 = AnimElem = 2
value = 1, 1

[State 810, Width 2-11]
type = Width
trigger1 = AnimElem = 2 ;Animacion que
se ha de mover del air.
edge = 60,0

[State 810, Bind 1] ;
type = TargetBind
trigger1 = AnimElem = 1 ;Animacion que
se ha de mover del air.
pos = -78, 0

[State 810, Throw 11]
type = TargetState
trigger1 = AnimElem = 9 ;Accion para
indicar que se tira al enemigo.
value = 821
```

Con el código que viene a continuación, damos la orden al programa para que el rival caiga finalmente al suelo.

```
[State 810, Turn 12]
type = Turn
trigger1 = AnimElem = 90

[State 810, State End]
type = ChangeState
trigger1 = AnimTime = 0
value = 0
ctrl = 1
```

Con esto debería saliros algo más o menos decente. Para el próximo número, veremos los posibles estados en los que puede quedar un personaje tras una cogida, (mareado, tirado en el suelo por más tiempo, etc) y también para las víctimas, la forma de recuperarse de las cogidas, así como el zafarse de ellas. Como esta vez os he inflado de letras, no me voy a extender mucho más y pasamos a ver los personajes de éste mes, espero que os gusten. También aprovecho para anunciar el próximo juego completo de la revista: ***Tenryuu***; así como recordaros que en los foros del **Typeteam** (*http://foros.typeteam.net*) hay también una sección ***Mugen*** con cantidad de secciones donde participar. Nos leemos en el próximo número!

Clarens
rugal@megamultimedia.com



CLARK

Pese a llamarse como toda la vida, este personaje es bastante raro. Aparentemente es el *Clark* de toda la vida del **KOF** (***94-98***), pero con gran cantidad de ataques y llaves nuevas (así os sirve de GRAN ejemplo para la parte del tutorial que nos ocupa), y un curioso super en el cual se transforma en su versión del ***KOF '99***. Aparentemente no está muy bien ajustado, pero cuando llevas un rato jugando con él, comienzas a cogerle el punto y sí que está bien hecho, aunque no tenga la gran jugabilidad que tenía por ejemplo en los ***KOF '99*** y ***2000***, a mi parecer, las mejores versiones que ha tenido *Clark* nunca. Sin duda un personaje muy recomendado para los que les guste jugar a base de llaves y de personajes versátiles.

Autor: Tin.

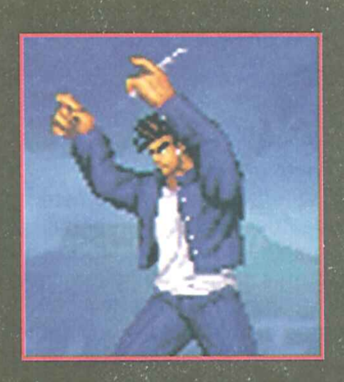
Nota: 6'5.







JOE



Creado por el mismo que otros tantos, nos llega este personaje versionado en *sprites* al estilo **KOF** con un buen acabado, tanto en jugabilidad como en movimiento. Proveniente del juego ***Agressors of Dark Combat***, este *Joe* cuenta con varios ataques vistosos (mas los suyos propios) y dos supers bastante buenos y fáciles de ejecutar. Lo que quizá enturbia un poco el personaje es el *striker* que tiene, más feo que un pie y que tiene menos utilidad que un balón con hélices. Un buen personaje para un temático de **Neo·Geo**, pero los que busquen uno bien ajustado y con gran fluidez de movimientos, lo llevan un poco crudo. Aun así, está muy bien.

Autor: Mister S.

Nota: 5.







BLACK GUILE



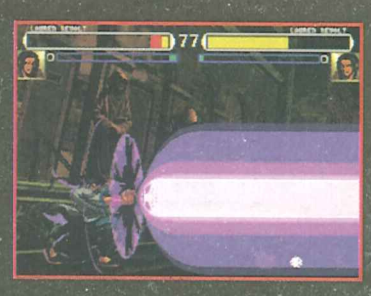
Personaje curioso y raro donde los haya. Nos encontramos con ésta versión de *Guile* de colores absolutamente horribles y movimientos espásmicos aderezado con unas pocas magias absurdas.
En sí el personaje está bien... hasta que se empieza a mover. Ejecutando cierto comando puede lanzar una especie de fuego azul que no avanza, y también tiene un minicombo de patadas efectivo, pero que no queda del todo bien en un personaje cojo por todos lados. Como supers tiene varios, de los cuales destacan precisamente los suyos propios, el gran *Sonic Boom* y la gran *Flash Kick* que, como dato curioso, puede conectar hasta tres veces seguido, ya que levanta del suelo.
Raro, sin explicación, y se tarda mucho en sacar todo el jugo... Podría haber estado mejor.
Autor: Mad.
Nota: 4.



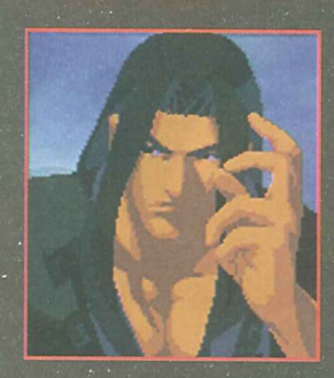




LAUREN REVOLT



Creado tomando como base a *Gato* del ***Mark of the Wolves*** de **SNK**, tenemos este oscuro y abusivo personaje, que a base de combos devastadores y magias realmente vistosas dejará la barra del rival a cero en poco tiempo.
Por si fuera poco, tiene varios de los más mortíferos ataques de *Gouki* (***SF***) y muchos de ellos son conectables, lo que puede ser una auténtica pesadilla en el modo *Vs* por parejas.
Muy buen trabajo y edición de efectos, y quizá la única pega que tenga sean las paletas de color, realmente malas y algunas que casi ni se ven bien.
Autor: Jack Bandit.
Nota: 6.







MAKO MAYAMA





Como si de un *fanfic* se tratara, aquí tenemos a la alumna más aventajada del célebre *Kung Fu Man*. Creada a mano también con algunos *sprites* editados del propio *KFM*, nos encontramos con quizá el mejor personaje del juego de éste número, ya que además de ser peligrosa, con gran IA y con gran cantidad de movimientos, está bien hecha. Un personaje que personalmente me ha gustado bastante y al cual se le ha dado poco bombo, pese a lo bien ajustada que está, amén de todas sus técnicas, sonidos, efectos, luces y flashes... Totalmente recomendada.



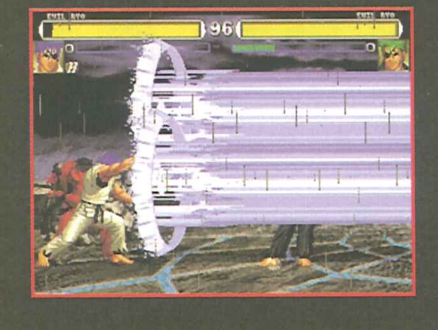




Autor: Taruse.
Nota: 7.

EVIL RYO

El animal de éste grupo. Creado en base a *Ryo Sakazaki* y partiendo de una idea bien tonta, se creó este ligeramente editado *Kyokugen* animal de por sí.
Además de tener *supers* por los cuatro costados y movimientos especiales realmente contundentes, tiene nuevas técnicas "*made in* ***Capcom***" y un *super* tan flipante como abusivo.



Y la gran gracia de todo es que para muchas de ellas no necesita barra de *power*, lo hace todo "gratis". ¿La razón? Ha pasado por varias manos y el código es un caos total, como el personaje.
Ideal para un ***KOF*** con bestias de la talla de *Mech Rugal, Orochi Shermie Ex*, etc.
Postdata: el *mail* que aparece en las instrucciones ya no funciona, no os molestéis ^_^.



Autores: Clarens, Ta-Chan, Micromor.
Nota: A este bicho no se le puede calificar.

SCYLLA

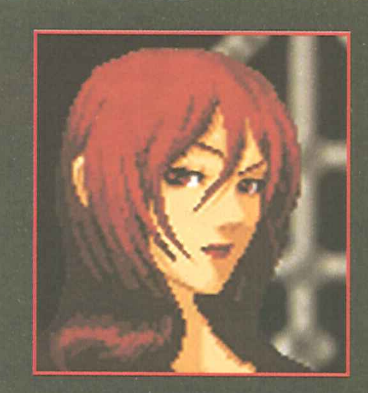
Editada utilizando a *Chizuru* (***KOF 96-98***) y elementos de muchas otras, nos topamos con éste raro personaje que no deja de ser también bastante peligroso. Con ataques de llamas verdes y muy llamativos todos ellos, no dejará de hacer *uppercuts* y lanzar haces de energía hasta que se harte y pueda hacer uno de los espectaculares supers que espero podáis ver por ésta páginas. *Scylla* es un personaje bien hecho pero terriblemente ajustado, ya que muchos de sus *sprites* se desdibujan mucho y bailan más que la compresa de una coja. Tiene un acabado aceptable, pero es otro personaje con paletas nefastas, pensado únicamente para lucir la principal y poco más. Muy pocos personajes cumplen bien todos los requisitos para ser un personaje 100% perfecto.

Autores: The supremes.

Nota: 5'5.









UZUKI THE KUNG FU GIRL

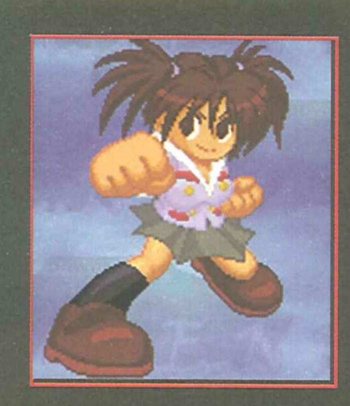
Éste es el nombre completo de la futura alumna del ya célebre *Kung Fu Man*. y digo futura porque en una de las poses de victoria, sale el pobre ya bastante abuelete haciendo de las suyas... *Uzuki* es un personaje totalmente creado desde cero, que peca de fallos fácilmente corregibles pero que inexplicablemente no se han cambiado. Tiene ataques bien medidos y demás técnicas, pero cuando se pone a correr misteriosamente encoge de tamaño, pareciendo que las piernas le salen directamente de los sobacos... Además el *striker* que tiene le pasa algo parecido, ni qué decir que es bastante inútil, ya que sólo pega un golpe que levanta, a veces difícil de rematar. Un personaje trabajado como pocos, pero con fallos que no habría costado nada corregir. Aceptable.

Autor: TKW.

Nota: 6.





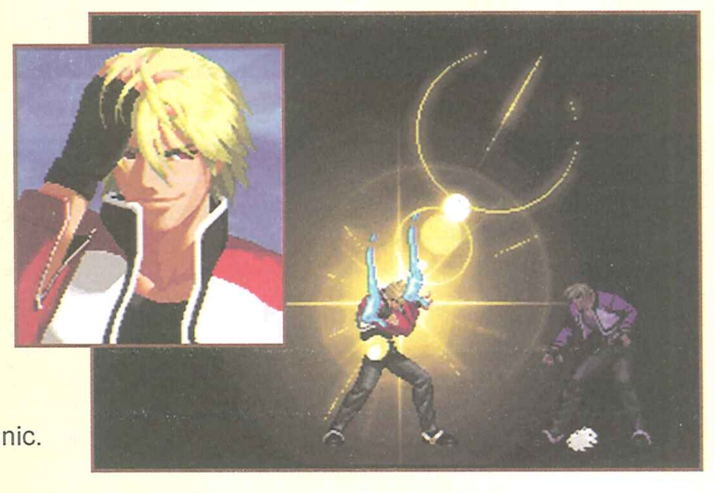


PERSONAJE INVITADO

ROCK HOWARD

Éste mes tenemos al hijo del anterior invitado, en una de sus conversiones más completas. Y digo completas porque además de sus supers y variables, tiene el *Power Geyser* de *Terry*, quien le cuidase tras el batacazo que se pegó su padre.
Está bien ajustado y todos sus movimientos son correctos, así como las animaciones son bastante fluidas, y gustará a todos los que les gustó el ***MOTW***. Quizá la única pega (sí, siempre hay alguna) es que su *IA* no está muy conseguida, ya que a veces se queda parado y recibe que da gusto, pero no por ello deja de estar bien el personaje.





Recomendado para los coleccionistas de personajes *made in* ***SNK***.
Autor: Supersonic.
Nota: 7.







Battle Royale es una película basada en la novela original de mismo título de *Kousyun Takami* y tanto su historia original como la película se convirtieron en el título más escandaloso durante los años 1999 y 2000. Hasta aparecer *Battle Royale* ante el público, se tuvieron que superar muchísimos problemas, como escándalos, discusiones y opiniones, tanto entre jóvenes como entre mayores, en la *TV*, en revistas, hasta entre los políticos se discutió sobre el estreno y después de este, sobre la temática de la obra, la confianza y desconfianza, ideas morales y violencia, la educación, gobierno, ideología, etc...



BATTLE ROYALE

¿Matarías a tu mejor amigo?

KITANO CONTRA 42 ESTUDIANTES
BATTLE ROYALE

La película *Battle Royale* está basada en la novela original publicada en el año 99 por la editorial **Oota Syuppan**. El director de la película es *Kinji Fukasaku*, un realizador muy conocido por rodar numerosas películas de acción y de violencia. Algunos actores fueron elegidos por la audiencia y los personajes principales fueron seleccionados entre actores conocidos de series de *TV* y anuncios como *Ryuuya Fujiwara* (**Syuuya Nanahara**) y *Aki Maeda* (**Noriko Nakagawa**), que interpretan a los protagonistas de la película. Otros actores son *Chiaki Kuriyama*, *Kou Shibasaki*, *Tarou Yamada* (**Kawada Syougo**) y el ya famosísimo cómico, actor y director de películas *Takeshi Kitano* (su nombre de actor cómico es **Beat Takeshi**) interpretando al ex-profesor de la clase.

El mundo de **Battle Royale** en la película está basado en Japón, en la misma época que la nuestra. En este mundo Japón está en una crisis económica causada por el caos general de la economía asiática. El porcentaje del paro aumentó en un 15%, produciendo más de 10 millones de parados. Además, la cantidad de estudiantes que abandonaron o que se negaron a ir a la escuela llegó a superar las 800.000 personas y 1.200 maestros fueron heridos o fallecieron a causa de la violencia de los estudiantes. Por estos motivos en Japón se presentó una nueva ley, **"la ley de revolución educativa del nuevo siglo"**, o ley *BR*, con el motivo de mejorar la situación educativa en las escuelas, planteándola como un curso de supervivencia para poder hacer frente a los problemas que pueden ocurrir en la vida y para recuperar la aseveración de que los mayores son quienes tienen poder por encima de los jóvenes. Apoyada por numerosos adultos, que no confiaban en los jóvenes o que sentían miedo hacia ellos, la ley fue aprobada. La ley *BR* consiste en que de las 43.000 clases de tercero de secundaria baja que hay en todo Japón, se elige una al azar, y sus alumnos son secuestrados y llevados hasta un lugar donde no hay gente, o bien retiran a la gente de esa zona elegida y les limitan el área de movimiento con un collar de explosivos, para que en el caso de que los estudiantes intentasen huir del área de juego o rompieran las reglas, este explotara. Les dan un mapa con el área de juego, algo de comida y una bolsa con un arma incluida en su interior. Tienen un

Nacionalidad: Japón. **Año:** 2002. **Director:** Kinji Fukasaku. **Interpretes:** Ryuuya Fujiwara, Aki Maeda

Artículo "*Battle Royale*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

tiempo límite de 3 días y dentro de este tiempo deben matarse entre ellos hasta quedar sólo uno/a con vida, y en el caso de que haya más de un superviviente en los tres días marcados por las reglas del juego, explotarán todos los collares. Durante este tiempo, los estudiantes tienen la libertad de infringir algunas leyes como el uso y posesión de armas (pistolas, cuchillos, explosivos), asesinatos, robos, etc...



La historia



La historia de la película comienza con una explicación básica sobre la situación de Japón y el motivo por el que fue aprobada la ley *BR*, y un reportaje de un noticiario en el que entrevistan a una ganadora de *BR*. Luego se nos presenta al protagonista, *Syuuya Nanahara*, un chico huérfano ya que su madre murió cuando el era pequeño, y su padre, a causa de la crisis, se quedo sin trabajo y más tarde se suicidó. Él y su clase estaban a mitad de camino de una excursión organizada por la escuela. Tras entrar en un túnel, fueron secuestrados por el Ejército. Antes de que se dieran cuenta estaban en una clase, con un collar metálico puesto y acompañados de dos chicos desconocidos que parecen ser estudiantes de otra escuela. Cuando se despiertan todos los estudiantes entra *Kitano*, quien era el tutor de su clase, y les explica que esta clase ha sido elegida para participar en *Battle Royale* y que él dirigirá el juego.

Aquí *Kitano* explica las reglas con una cinta de vídeo, siendo esta una de las pocas escenas cómicas de la película, de hecho es la más cómica, y atención a la chica que sale en este vídeo, que es *Yuuko Miyamura* (*Asuka* de ***Evangelion***), la cual se encarga de decir las reglas, como que el collar que llevan contiene explosivos y que todos están obligados a participar, si rompen las reglas o intentan salir del área (que esta vez es una isla apartada de la civilización) explotaran, y además cada hora habrá varias zonas que pasaran a ser prohibidas, por lo que si entra en esa zona el collar también explotará. Todos estos datos, como los fallecidos o el aviso de las zonas prohibidas, serán informados por altavoces que están repartidos por la isla. Los estudiantes irán saliendo uno por uno cogiendo la bolsa que contiene el mapa, comida y un arma.



EL COMIENZO DE LA PESADILLA

Principalmente la película avanza desde el punto de vista del protagonista, *Syuuya*, a veces desde el del profesor *Kitano* y, muy pocas veces, desde el de los alumnos o algunos que forman un grupo enfocando las características de los personajes. No os voy a contar más sobre la historia de la película, para que vosotros mismos veáis el destino de estos 42 alumnos y el profesor *Kitano*.

Lo bueno de la película está en la situación que limita la elección que se puede tomar y el tiempo, el enfoque de la desconfianza entre los estudiantes, entre adultos y jóvenes y de los jóvenes a la sociedad creada por los adultos.

Las reglas del juego obligan a los participantes a sospechar unos de otros, ya que nadie puede saber lo que piensan todos sus compañeros, y además hay dos desconocidos entre los participantes. Imaginaros la situación: en una clase hay gente de todo tipo, gente que se lleva bien con todos y otros que se llevan mal, los que se mueven en solitario, el típico macarra de clase, por mucho que conozcas a la gente nunca sabes la reacción que pueden tomar en una situación así, quien menos se espera puede convertirse en tu enemigo, ya que sólo puede quedar uno y si no se hace así, todos morirán.

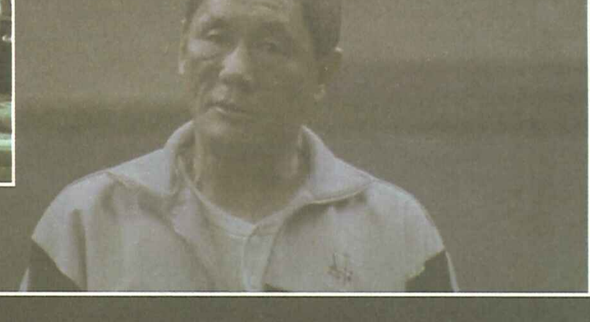


La desconfianza y sospecha hacia los compañeros de clase empieza nada más comenzar el juego. Te obligan a salir uno en uno de clase, esto quiere decir que quien sale antes de clase tiene ventaja, aunque tenga la intención de participar o no participar, sin embargo a partir del segundo se empieza a sospechar del que salió antes que él (compañero/a) e intuir si tiene intención de atacarte al salir o no. Aunque formes un grupo entre tus amigos, llegará el momento en que tienes que elegir entre matar o morir, ya que en tres días sólo puede quedar uno...

El profesor *Kitano* es un personaje importante en el guión, debido a este aspecto de desconfianza. En la película, *Kitano* aparece como un profesor odiado y despreciado por los estudiantes. Participa como guía del juego, como si se vengara de estos chico/as, y a diferencia que en la escuela, por primera vez él tiene poder por encima de los estudiantes. Sin embargo, ante su hija sigue siendo un padre despreciable que no sabe cómo tratar con ella. Por lo contrario, el protagonista no puede comprender el porqué de la muerte de su padre y el agobio que le llevo al suicidio, desconfiando







de la sociedad que le obligó a quedarse huérfano y que le obligó también a participar en este sangriento juego. Entre estos dos personaje se nos muestra la desconfianza entre los mayores (también maestros) y los jóvenes, que no saben cómo comunicarse entre si, ni cómo tratarse.

Los detalles en comparación al guión original obviamente están muy resumidos y algunos han sido cambiados para meter todos los acontecimientos importantes de la novela. Pero por lo general, el guion retocado y escrito por el hijo del director, *Kenta Fukasaku*, es bastante fiel y muy bien adaptado, sin ir muy lejos de la historia original. Y como ya he dicho, dentro de las temáticas del guión original de la película, se enfoca especialmente la desconfianza y no-comunicación mutua entre los jóvenes y los adultos. Sin tener en cuenta estos detalles y gracias a la mano del director, *Kinji Fukasaku*, la película está llena de acción, reflejando y haciendo frente a los problemas y frustraciones sociales que se esconden en Japón, haciendose cortos los 113 minutos que dura la película. Dado que se tuvo que resumir la mayoría de los detalles de los personajes, hay algunas cosas en las que puede parecer que falta explicar algo. Sobre los cambios y detalles de los personajes, os lo explicaré en el apartado de la novela, para así no reventar la película a los que no la han visto.

Por último un pequeño dato sobre la película. ***Battle Royale*** fue estrenada el día 16 de Diciembre con una más que buena taquilla y se llegó a hacer un *Director's Cut*, que se estrenó el 7 de Abril de 2001 con casi 10 minutos más de escenas importantes que tuvieron que ser cortadas cuando se hizo el guión de la película.



Es la primera vez en el cine japonés que se ruedan escenas nuevas para añadirlas a una película ya estrenada. También es una de las primeras películas que fue clasificada *R-15*, una película para mayores de 15 años. En el mismo año del estreno ganó 9 premios en el 24° premio ***Academy*** de Japón, y también el premio a la mejor película y mejor actor novel del 43° premio ***Blue Ribbon***.

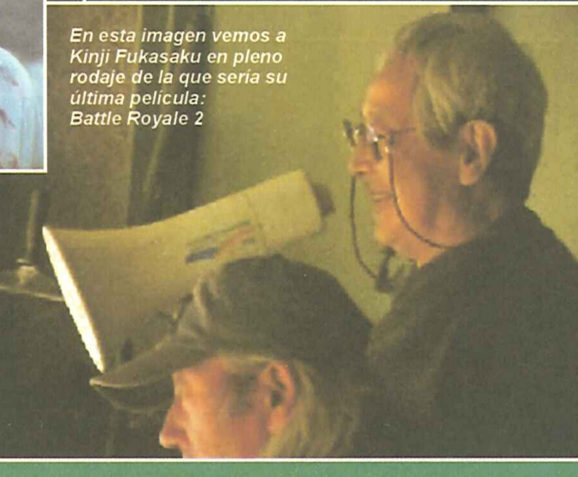


El director *Kinji Fukasaku* comentó una vez que el guión de esta película le recordaba algo de su experiencia, cuando fue obligado a participar en la ***II Guerra Mundial***. Una guerra que empezaron los adultos, obligándole a participar y cuando acabó le dejaron tirado y sintió una desesperación y decepción hacia los mayores que formaban la sociedad de aquella época.

Perfil del director y Guionista

Kinji Fukasaku: nacido el 3 de Febrero de 1930. En el año 53 entró en la **Toei** y en el 61 con la película ***Fuuraibou Tantei Akai Tani no Sangeki*** debutó como director. Alcanzó la fama con la saga ***Jingi Naki Tatakai,*** que comenzó en el año 73, y desde entonces se conoce a *Fukasaku* como el director de películas de acción. En el 82, con la película ***Kamata Koushinkyoku*** ganó varios premios importantes. En los últimos años hizo películas como ***Itsuka Gira Gira Suru Hi*** (1992), ***Chuushingura Gaiden Yotsuya Kaidan*** (1994) y ***Omocha*** (1999). Sus obras tienen un ambiente agresivo y dinámico. Algunas de sus obras se llegaron a conocer en occidente y dio influencias a directores como *John Woo* o *Quentin Tarantino*. En el año 2000 tomó la dirección de la película ***Battle Royale***. En el año 2002 declaró que tenía cáncer, falleciendo por este motivo el 12 de Enero de 2003, a mitad del rodaje de ***Battle Royale 2***.

Kenta Fukasaku: el hijo del director *Kinji*, nació el 15 de Septiembre de 1972. De pequeño siempre asistía a los rodajes de su padre. Tras acabar la carrera de arte literario en la universidad de *Seijyou*, entró en una empresa de encargado de limpieza. Más tarde entró en la **Toei TV Production** como director ayudante. Desde entonces trabajó como director adjunto en varias películas. En la película ***Battle Royale*** se encargó del guión y de la promoción. En ***Battle Royale II*** trabajaba como guionista, y tras fallecer su padre en el rodaje decidió también dirigir esta segunda entrega.



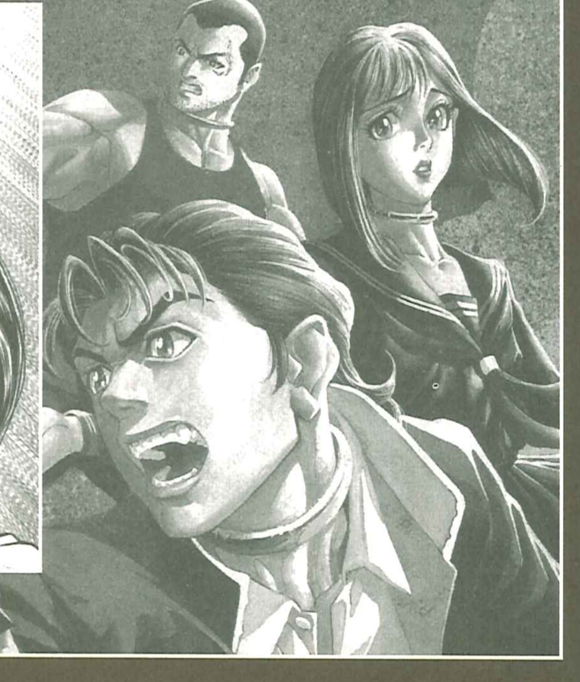
En esta imagen vemos a Kinji Fukasaku en pleno rodaje de la que sería su última película: Battle Royale 2

LA NOVELA

*Aviso : *en este artículo se habla sobre muchos detalles de la película que desvelan bastante la historia.*

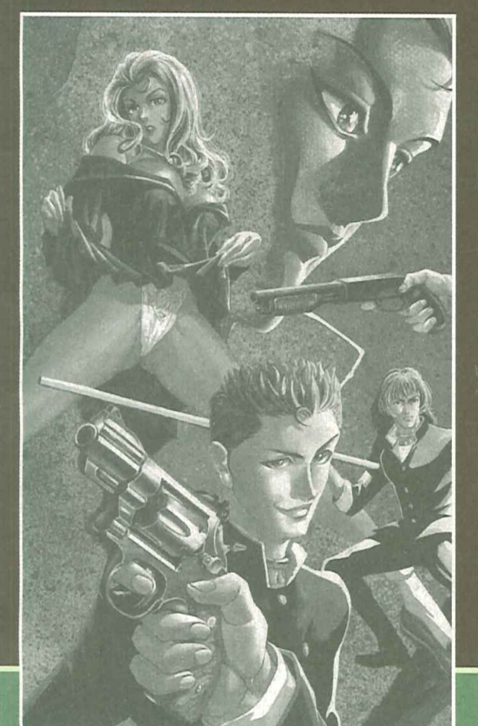
La novela fue publicada en Abril del año 1999 por la editorial **Oota Syuppan**. El autor había acabado la historia en el año 1997 y la presentó a varios concursos, pero no llegó a conseguir ningún premio. Únicamente en el año 1998 se quedó como finalista para un premio, pero tampoco lo consiguió. Sobre los motivos por los cuales no alcanzó ningún éxito en los concursos ya lo explicaré en otro apartado. Aun sin llegar a conseguir título alguno, entre la gente del sector se rumoreaba la existencia de esta novela, hasta aparecer en las revistas como uno de los títulos más esperados del año por los lectores. Así fue como la novela, nada más aparecer en el mercado, se convirtió en un *best seller* y en el mismo año ya habían decidido rodar la película de ***Battle Royale***.

3年B組[女子]15番
なかがわのりこ
中川典子



La historia y el mundo de la novela de ***Battle Royale*** tienen muchas diferencias que han sido resumidas en la película, aunque los acontecimientos principales de la historia coinciden bastante. Desde que se llega a la isla, el encuentro con el profesor y la explicación de las reglas del juego, el comienzo de la matanza entre alumnos, la presentación de los personajes, el enfrentamiento entre los que forman grupos o los que se alían para ser los ganadores del juego, el fin del juego y el destino de los personajes... todo esto se respetó en la película. Incluso una mayoría de los personajes se mueren o les matan de la misma forma. Sólo se eliminaron a algunos personajes que no destacaron tanto en la novela.

Los detalles cambiados son, en su mayoría, las historias y características de los personajes, un cambio obvio ya que si no, se hubiera alargado demasiado la película. Las otras grandes diferencias son tres: la situación de Japón, la existencia de *Kitano* y la situación del protagonista. Por lo general la novela se concentra en temas más sociales y políticos, enfocándose como una historia juvenil. Abundan las críticas y el sarcasmo hacia el gobierno, y en muchos detalles se pueden ver parodias de cantidad de cosas.





Sobre las tres diferencias importantes:

El Japón de la novela de ***Battle Royale*** es muy diferente al que conocemos, e incluso se llama de forma diferente. Japón se llama "*La República Gran Asia Este*" y está dominada por una dictadura, como la del Japón de la época de la *II Guerra Mundial*. La relación con la mayoría de los países de occidente parece bastante mala, especialmente con Estados Unidos, siendo esta una relación muy tensa. Japón está muy cerrado a la comunicación con occidente y apenas llega información sobre la cultura de los países occidentales. Muchas de las importaciones e informaciones están censuradas o prohibidas, aunque, aparte de la dictadura, el nivel de vida y la cultura no parece ir tan lejos de lo que es el Japón que conocemos. La ley *BR* fue aprobada como un sistema para controlar al pueblo con la excusa de un entrenamiento para los estudiantes. Al ganador, como recompensa, se le asegura su vida pagandole dinero. Al ganador siempre se le obliga a sonreir ante la cámara apuntándole con una pistola en la espalda (de ahí la sonrisa de la chica al comenzar la película). A los padres de los participantes se les informa antes de secuestrar a sus hijos y quien se niega a esto recibe una bala en la cabeza.

El personaje del profesor *Kitano* es original de la película. En la novela aparece un personaje llamado *Kinpatsu Sakamochi*, un personaje que hace de guía como *Kitano*, pero la gran diferencia es que este personaje es un hombre enviado por el gobierno, fiel creyente del sistema y esclavo del sistema. Coincide con *Kitano* en su papel como guía de *BR*, mata al amigo de *Syuuya* (*Kuninobu*) por revelarse contra él (en la novela muere y es rematado por los soldados y en la película muere por el explosivo) y también a *Fujiyoshi* por estar hablando (tirándole el cuchillo a la cabeza en ambas obras). Este personaje también violó a la mujer del orfanato donde vivía *Kuninobu* y *Syuuya*. Siempre está sonriendo y gastando bromas, se toma su trabajo como algo totalmente necesario para la sociedad pero al mismo tiempo disfruta con el juego y hace apuestas con políticos a ver

Todas las imágenes de esta página pertenecen al manga de Battle Royale.

quién gana. *Kinpatsu* es un personaje que parodia al famoso personaje de la serie escolar "*El profesor Kinpachi Sakamoto*". Incluso su aspecto, según la descripción de la novela, es muy parecido al actor que interpreta al profesor *Kinpachi*.

Muchos de los detalles del protagonista, *Syuuya Nanahara*, fueron suprimidos respecto a la novela y presenta bastantes diferencias. En la novela él es huérfano, sus padres murieron cuando tenía cinco años y en el orfanato conoció a su mejor amigo, *Kuninobu*. Es muy deportista y desde pequeño es reconocido como un jugador genial de béisbol, de ahí que le llamen "*Wild Seven*" (parodia de la marca de tabaco japones **Mild Seven**), por su apellido (*Nana=Siete*) y combinado con *Wild* que significa comodín (*Wild Card*) en las cartas. Su hobby es tocar la guitarra y le gusta la música rock, la cual está prohibida por el gobierno. No destaca mucho en los estudios pero tiene inspiración y una forma de pensar algo más adulta que los demás. En ocasiones, gracias a su habilidad deportiva, se salva de algunos ataques. Al final de la novela se va a Estados Unidos con *Noriko*, para algún día volver y acabar con el sistema político de Japón.





Otros personajes destacados o importantes y sus diferencias

Shinji Mimura: Es el chico que consigue hacer una bomba en la película. En la novela es un chico no solo dotado para la informática, si no que también tiene conocimientos de todo tipo y una forma de ver las cosas muy diferentes a la de los demás muchachos de su edad. Es uno de los mejores amigos de *Syuuya*. Es jugador de baloncesto y junto a *Syuuya* y *Kiriyama* es reconocido como uno de los mejores deportistas de la escuela, apodándole por eso como "*El tercer hombre*", haciendo un juego de palabras con su apellido como ocurría *Syuuya* ("*Mi*" se escribe como "*3*"). Su tío, que estaba en contra de gobierno japonés, fue quien le enseñó todo, y junto con *Kawada* es el único consciente de las mentiras del gobierno y la dictadura.

Hiroki Sugimura: Otro amigo de *Syuuya*, en la película se dedica a buscar a dos chicas. En la novela practica *kung-fu*, se enfrenta contra *Mitsuko* en el bosque y contra *Kiriyama* en la torre. Al igual que en la película, busca a su amiga de la infancia, *Takako*, y a la chica de quien estaba enamorado, *Kotobiki*. Él es quien se encuentra con la mayoría de los cadáveres de sus compañeros.

Kazuo Kiriyama: En la película aparece como un chico que participa voluntariamente. En la novela es el jefe de los chicos malos de la escuela y es famoso por toda la ciudad. Es un chico dotado en todo: inteligencia, físico y habilidades. A causa de un accidente que tuvo de pequeño está falto de sentimientos, pero nadie lo sabe, ni sus padres. Decide seguir el juego tirando una moneda, ya que según él es capaz tanto de participar y salir de la isla como participar y ganar. Todo lo deja en manos del destino, como la vida de los demás.

Syougo Kawada: Al igual que en la película, fue el ganador del anterior *BR*. El motivo de su participación es vengar la muerte de sus compañeros, la de su novia, y a ser posible salvar a algunos participantes. En la novela es uno más de los compañeros de la clase y tiene un año más que el resto. Su cuerpo está lleno de heridas y es muy callado, se relaciona poco con la gente de clase. En realidad, tras sobrevivir a *BR*, había estudiado y *hackeado* la información del gobierno para revelarse contra ellos. Tiene conocimientos de todo tipo ya que se había preparado un año entero para participar en el siguiente *BR*, y debido a su comportamiento aparenta ser mucho mayor. Su padre era médico (fallecido al negarse a que su hijo participara) y en la película fanfarronea de que su padre era medico, cocinero o capitán de barco (todo se debe a una broma que le gasta a *Syuuya* en una escena). Recomienda a *Syuuya* y *Noriko* que se vayan de país y le deja unas notas con contactos suyos para conseguirlo.

EL MANGA

El *manga* de **Battle Royale** ha sido publicado en la revista ***Young Champion*** (**Akita Shoten**) y su autor es *Masayuki Taguchi*. Actualmente han publicado 8 tomos y todavía sigue editándose.

El estilo de dibujo es bastante original, con un aspecto más bien realista.

La historia está basada en la novela y tiene algunos puntos originales, pero por lo general es bastante fiel a la ella, especialmente en el aspecto, la historia y el carácter de los personajes.

Tiene algunas escenas que incluso son más fuertes que las de la película y la novela.

Para los que quieran saber más cosas sobre *BR* recomiendo que le echéis un vistazo, aunque el estilo de dibujo os pueda echar atrás...





BATTLE ROYALE II

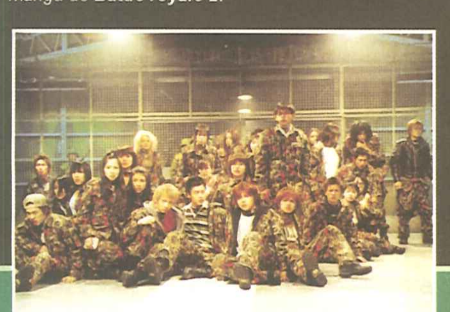


Tras su éxito en el año 2000, *BR* vuelve con un guión original de *Kenta Fukasaku* y con la dirección de *Kinji Fukasaku* , estando previsto su estreno para el 5 de Julio de este año. Los actores para los nuevos 42 alumnos fueron elegidos entre 6.000 candidatos que participaron en una audición. Entre ellos participa *Ai Maeda* como la hija del profesor *Kitano* de la primera parte, *Natsuki Katou* como miembro de los terroristas *"Wild Seven"* y también *Ryuuya Fujiwara* en el papel de *Syuuya Nanahara*. Tras el pre-estreno fue clasificada para mayores de 15 años, al igual que la primera parte. Como ya he comentado en el perfil del director, al comienzo del rodaje el director tuvo que ser ingresado y más tarde falleció a causa de su enfermedad. Se temía que la película se quedase a mitad de rodaje, pero tras el funeral su hijo, el guionista *Kenta Fukasaku*, decidió seguir con el rodaje para acabar el trabajo póstumo de su padre.

La historia comienza 3 años después de la primera parte, donde el mundo ha entrado en una época de terrorismo. *Syuuya Nanahara* formó un grupo de rebeldes (los *Wild Seven*) contra la ley *BR*, donde también participan algunos sobrevivientes de la ley *BR*, declarando una guerra contra los adultos que les obligaron a hacer una matanza entre los estudiantes, y para ello prepara una gran cantidad de explosivos con los que destroza totalmente el centro de la capital causando la muerte de 8.000 personas.

Para acabar con *Syuuya* y su grupo "*Wild Seven*" la justicia creó una nueva ley, *"la ley especial contra el terrorismo del nuevo siglo"*, también conocida como ley *BR II*. Un año después de la explosión en la capital, los 42 alumnos de la escuela *Shikano Toride*, una escuela formada por estudiantes problemáticos de todo Japón y donde estaba la hija de *Kitano*, *Shirori Kitano*, fueron secuestrados por el ejército en mitad del viaje de Navidad. Metidos en una gigantesca tienda de campaña y obligados a vestir como militares, aparece el profesor *Riki*, que es ahora el tutor, y explica que ellos han sido elegidos para participar en *BR II*. La nueva regla es que tienen que matar al líder del grupo terrorista "*Wild Seven*", *Syuuya Nanahara*, en el tiempo límite de 3 días, pero esta vez tendrán que hacer equipos de 2. El collar de los alumnos estará *linkeado* con otro compañero de clase del mismo número, dividido en chicos y chicas. Si su compañero muere explotará su collar también. El alumno que se niega a participar es aniquilado junto con su compañero/a. Obligados a entrar en guerra contra los terroristas y divididos en 6 barcos, los estudiantes parten hacia la isla donde se esconden los *"Wild Seven"*...

Añadir que el dibujante *Hitoshi Tomizawa* (autor de **Alien-9**) será el encargado de realizar la versión *manga* de **Battle royale 2**.



Escandalos sobre Battle Royale

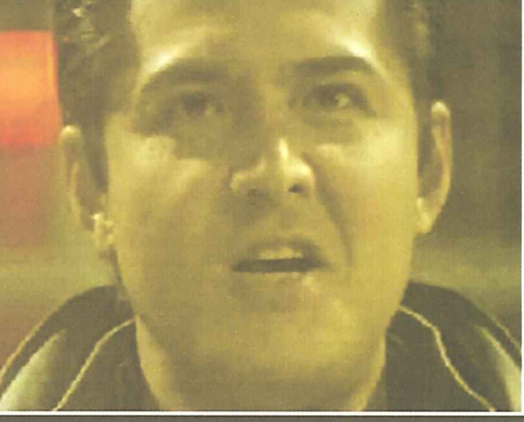


Como ya he dicho, *BR* causó mucho escándalo y tuvo grandes problemas, tanto la novela como la película. La novela fue presentada en el 5º concurso de novelas de terror japonés y un año después se presentó a otro concurso (que ni siquiera pasó la primera selección). Llegó a quedarse como finalista para el premio, pero fue duramente criticado, hasta dijeron que sería una deshonra para el concurso si ganaba, y al autor le dijeron que no les gustaba su forma de pensar y que cómo se le ocurrió escribir una obra así. Por otro lado, mucha gente del sector rumoreó sobre *BR*, gracias a lo cual llegó a ser publicada por la editorial **Oota Syuppan**. Su éxito no es fruto de ninguna publicidad. El impacto de la novela entre los lectores la convirtió en el *best seller* de ese año. No llegó a ganar ni un premio de ninguna editorial importante, ya que la novela fue criticada hasta por los políticos, pero en las revistas de crítica de novelas se quedó entre las cinco mejores obras del año.

Cuando se puso en marcha el proyecto de la película, el escándalo y la crítica de algunas editoriales y el *Ministerio de Educación* fue aun más fuerte. El director *Kinji Fukasaku* se vio obligado a asistir al pre-estreno para los políticos, y tras ello la película fue clasificada no recomendada para menores de 15. En muchos programas de *TV* se habló sobre la temática de la novela, principalmente lo referente a la violencia y los crímenes entre los jóvenes. La obra está especialmente apoyada por gente entre 15 y 30 años, y la mayoría destaca el guión y la temática en sí de la novela (y no la violencia, como la mayoría de la gente que la criticaba).







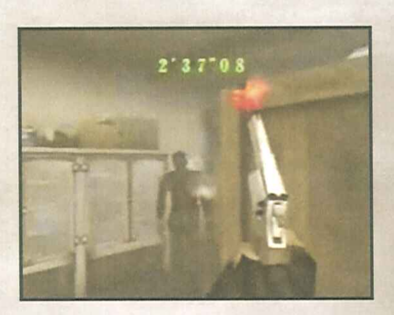
Arriba, *Riki* es el nuevo profesor encargado de la clase, que explicará a los alumnos las nuevas reglas de BR II. A su izquierda el grupo terrorista "Wild Seven" encabezado por *Syuuya* (pelo largo).

¡THE SUPER PLAYERS!

BioHazard ~ Code Veronica. Pasarselo en el menor tiempo posible y con ranking S



Este intento de acabar el juego en el menor tiempo posible diría que no es una meta tan difícil ni algo tan raro. Es una meta que para los jugadores o *superplayers* es un objetivo muy básico, de los primeros que se les pueden ocurrir. Si el juego que se le ha ocurrido hacerlo es un juego como el *BioHazard*, lo primero que pensarían para reducir el tiempo es aprenderse el recorrido, encontrar el camino más corto, hacer sólo lo necesario, etc... Por supuesto este jugador también lo hace, hace lo mínimo posible, mueve lo mínimo necesario y combate lo indispensable. Especialmente destaca en su técnica de esquivar zombis para reducir el tiempo de combate. En una de las escenas donde hay que meter códigos y *passwords* lo hace sin mirar ni una vez y mueve el cursor en el menor recorrido posible para dar a la letra. Pero la técnica más importante es cómo coger los objetos. Fijaros a partir del minuto 1'26". Ahí se explica cómo coge los objetos, parece que está cogiendo los objetos como siempre. En el 1'36" lo explica primero de la forma normal y luego de forma especial. ¿Lo habéis pillado? Normalmente a la hora de coger un objeto el personaje se agacha, y no sabemos cómo lo hace pero en el vídeo el jugador coge los objetos del suelo sin agacharse, está cancelando el movimiento (ni que fuera un juego de lucha...) para que el personaje haga el menor movimiento posible y así poder seguir corriendo. De este modo consiguió su resultado de 1h58'08". Vuelvo a decir que hacer un *superplay* de este tipo se le ocurre a mucha gente, pero este jugador es el único que consiguió acabar el juego en menos de 2 horas. Por supuesto, su ranking es *S*.



BioHazard ~ Code Veronica. Pasar el Battle Mode en el menor tiempo posible y con ranking S

Otro *superplay* del ***Code Veronica***. Aquí intenta pasar el *Battle mode* en el menor tiempo posible. Lógicamente los dos puntos más importantes para conseguirlo son saber dónde aparecen los enemigos y disparar con el menor fallo posible. Como podéis ver, el jugador está jugando con la vista en primera persona, debe de saber perfectamente cómo moverse. La ventaja es que facilita apuntar bien, a la cabeza por supuesto. Veréis cómo el jugador mete caña desde el principio, incluso en ocasiones nada más al cruzar la esquina coge y mete balas a la cabeza de los zombis que están escondidos. Finalmente consiguiendo un récord de 5'00"07, con el ranking *S*. Podemos imaginar a este *superplayer* intentando conseguir este record, las veces que habrá reseteado al fallar cinco balas o cada mañana al levante cogiendo el mando para mejorar... volver de clase o de trabajo y seguir intentándolo, otra vez antes de dormir... (nota: por error en el *CD* pone *1m* en lugar de *5m*).

BioHazard 2. Pasarse el juego sin andar



Este *superplay* no es tan impresionante ni asombroso como los otros, pero el esfuerzo que su autor ha dedicado para conseguirlo y por su aguante... no podía faltar (personalmente creo que se merece un aplauso). Si veis el vídeo encontraréis a *Lion* intentando avanzar como si tuviese parkinson. Bueno, resulta que lo que está haciendo es únicamente apuntar. Se está intentando desplazar con el movimiento de apuntar e intenta acabar todo el juego sin andar. Debo decir que la idea es tonta, una estupidez, pero intentarlo es una locura. Una de las dificultades está en la pésima velocidad de avance, ya que tarda 1 minuto en desplazarse de una punta de la pantalla a la otra en un camino sin obstáculos. Ademas con esta velocidad de desplazamiento, por supuesto, no se puede huir de ni un sólo enemigo. Te obliga a conocer y manejar bien todas las armas, sobretodo con los enemigos como los perros, que son mortales para este *superplay*. Una de los tres mayores dificultades llega en 1'32", cuando está jugando con *Eida*. Al tener que atravesar un tubo de ventilación los ataques de las cucarachas son tan pesados que debe ir cargandoselas una por una, entrando en una situación de pánico. La otra es el combate contra el caimán, al no poder andar tiene que recibir todo sus ataques, aunque esto también ayuda a desplazarse. Recuperando la vida en el último momento y disparando escopetazos tras recibir su mordiscos, lo consigue. Pero la mayor dificultad le llega en el combate final contra *G*. En esta lucha tiene el tiempo limitado. Consigue vencer a *G* pero le dará tiempo a salir de la base? Cuando ya le quedan tan sólo 20"... Bueno, una cosa es cierto, se lo ha acabado sin andar.

Comentarios "*Super Players BioHazard + Mario*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

BioHazard 2 ~ The survival Tofu en 2'8"



Conocéis el famoso *mode Tofu*? Es uno de modos escondidos de ***BioHazard 2*** que está basado en el otro modo escondido que es como un mini juego. Este modo consiste en salir de la comisaría con las armas y los objetos limitados, con un personaje quien es soldado de *Umbrella*. Es un modo difícil de pasar, pero no imposible. Pero seguro que muchos no han conseguido pasar este modo *The Survival To-fu*. Consiste en lo mismo sólo que el personaje es un *Tofu* (es como el queso hecho por judías fermentadas), que es más lento y grande, ademas su único arma es un cuchillo. Pasarse este juego ya es un gran logro, un honor y la prueba de 100h de intento (como poco) que luego no servirá para nada en tu vida (tristemente). De nuevo este *superplay* consiste en pasarse el mini juego lo más rápido posible. Como es muy típico lo mejor es ir esquivando y pasar el menor recorrido posible. Lo hace. Este jugador hace lo que tiene que hacer para conseguirlo. Es un *superplay* que nos ha dejado sorprendido a todo el *staff* de la revista, cuando esquiva a los perros, las habitaciones llenas de zombis y para el colmo al *Licker*... ¿Alguien intentaría superar este record de 2'08"? No se si es más fácil intentar superarlo o conseguir ser presidente de este país...



Super Mario Bros - Pantalla 8 -1

Dejando a un lado los *superplays* de **BioHazard** presentamos este de ***Super Mario Bros***. Os acordáis de los primeros *superplay* de ***Super Mario Bros 3***? Este es del mismo estilo. La cuestión es que se trata de la pantalla 8-1. Esta pantalla es difícil y larga, muchas veces se queda uno sin tiempo, aunque la pantalla en sí es muy simple. Aquí consiguen acabarsela en 100" del juego y 40" en el tiempo real. Al igual que el otro *superplay* de *Mario*, el secreto está en sus saltos, los cuales calcula y realiza en el momento necesario y en el sitio necesario, son impresionantes. Aunque siempre existe alguien mejor en el mundo, a ver si para otra ocasión tengo la oportunidad de enseñaros la partida más impresionante que nunca he visto de un *Mario*...

Una partidita al Tetris... (Dios del Tetris, 2ª parte)



El *superplay* que por ahora ha tenido más éxito entre nuestros lectores ha sido sin duda el de aquel loco que jugaba al ***Tetris*** calculándolo todo a velocidad luz, la misma que usaba para girar las piezas y encajarlas. Pues bien, para esta ocasión traemos un segundo vídeo oficial de los torneos de ***Tetris*** organizados por **Arika** en Japón.

La diferencia principal que encontramos respecto al otro vídeo es que no podemos ver las manos del jugador, por lo que a lo mejor pensáis que se trata de un vídeo puesto a más velocidad de la cuenta. Obviamente no es así, ya que en realidad el modo de juego en el que nuestro amigo se echa una partidita consta de llegarse a nivel de dificultad *999* en el menor tiempo posible (y lógicamente sin que le maten). Esto lo consigue en 06'15"08, lo cual es una pasada.

Os animo a que veáis este simpático vídeo (y digo que os animo porque después de verlo vosotros mismos os desanimaréis respecto a vuestra capacidad de juego en ***Tetris***).

Comentario "***Super Players Tetris***" por Mr.Karate (***mrkarate@mixmail.com***)

¡THE SUPER PLAYERS!

MGS2 - Metal Works The Perfect - Parte 1





Ya que muchos de vosotros nos habéis pedido que volviéramos a incluir esta sección de *superplayers* hemos decidido introducirla de nuevo en la revista pero sumándole un detalle en especial.

En la redacción se han recibido muchas cartas, *e-mails* y sobretodo mi correo personal que se ha visto inundado por *e-mails* pidiéndome que por favor incluyera un *superplayer* donde yo mismo terminase el **MGS2** de la mejor manera posible y mostrando trucos, secretos y tácticas de infiltración.

Esta idea me rondó la cabeza durante un tiempo, pero por dos marcadas razones lo anulé totalmente. Primero porque a decir verdad sería todo un trabajón realizar lo que muchos de vosotros me pedisteis, no por pasarme el juego de manera "casi" perfecta ya que tengo el juego más que trillado, sino por el tema de la captura de vídeo y todos los problemas que ello conlleva (que son más de los que parecen). Y el segundo y principal motivo porque preferí ofreceros el estupendo trabajo que realizó el grupo **Metal Works** al realizar un impresionante vídeo que nos muestra paso a paso cómo conseguir el ranking más alto del juego (*Big Boss*), trucos, secretos y tácticas de espionaje. Todo esto realizado con tal precisión y perfección que muy difícilmente habría podido conseguirla yo o cualquier humano normal.



Esta maravilla se puede decir que la presentamos en rigurosa exclusiva mundial ya que el *DVD* donde viene originalmente se regalaba junto con una guía oficial de **Konami** llamada ***MGS2 ~ Metal Works The Perfect*** que a decir verdad no creo que mucha gente fuera de Japón posea. De lo que sí estoy seguro es que en *internet* no está este vídeo.

En este *DVD* se muestra cómo un japones "loco" e infinitamente viciado (o bien una inteligencia artificial ultra moderna... -es broma-) se pasa el juego en dificultad extrema sin que le quiten ni un solo toque de energía, sin hacer que suene la alarma ni una sola vez, a una velocidad realmente pasmosa y mostrando todas las mejores tácticas para los enfrentamientos contra los soldados y jefes del juego, enseñando la mejor manera de acabar con cada uno de ellos.

Si queréis intentar el dificilísimo reto de conseguir ranking *Big Boss* (no hace falta que lo hagáis con la perfección que veréis en el vídeo) os recuerdo las normas que debéis de seguir: Jugar en el modo de dificultad *extreme*, pasarse el juego en tres horas o menos, no producir más de tres alertas, no matar a ningún ser vivo, no continuar ninguna vez, grabar un máximo de ocho veces, el radar apagado, no utilizar *items* especiales (como la *bandana* o *pelucas*) y por último y para hacer todo esto mucho más ameno, no utilizar ninguna ración. Como ayuda os diré que lo mejor es grabar después de cada enfrentamiento contra los jefes ya que la vida se repondrá al máximo y las demás grabaciones utilizarlas antes de llegar a lugares que para vosotros sean peligrosos.

Como la duración de este *superplay* es bastante elevada, lo dividiremos en tres partes que iremos incluyendo en los próximos números de la revista. En esta primera entrega veremos cómo pasarnos de forma perfecta la parte de *Solid Snake*, algunas tácticas de infiltración, y de regalo la sección de trucos y secretos, que es de lo más interesante de todo el *DVD*. Para las siguientes entregas dejaremos la parte de *Raiden* y alguna que otra sorpresa.

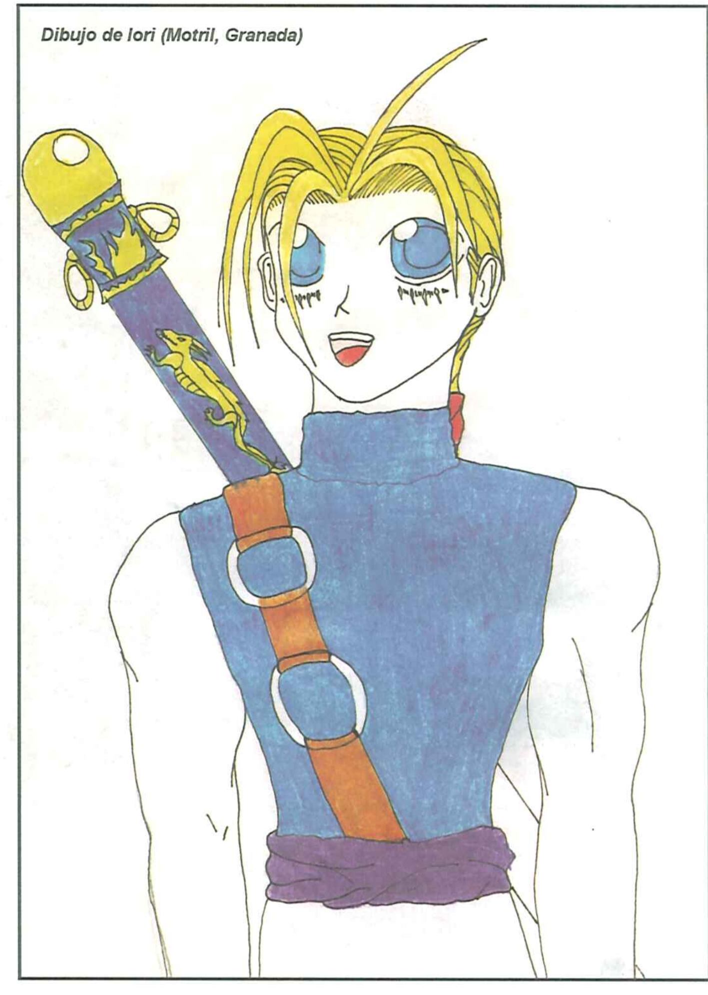
Espero que disfrutéis y sobretodo que flipéis con ***MGS2 ~ Metal Works The Perfect*** tanto como yo lo hice la primera vez que lo vi, cuando el alma caritativa de *Mr.Karate* me regaló esta preciada guía del juego donde se incluía el *DVD* en cuestión.

Comentario "*Super Players MGS2*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Después de faltar a la cita en el número anterior retomo *Frikilandia* para atender vuestras dudas en la medida de lo posible. Repasemos las cartas recibidas y las dudas en ellas registradas...



Dibujo de Iori (Motril, Granada)

Alberto Martínez (de Aranjuez, Madrid) me pregunta si es real una foto de ***Ehrgeiz*** que ha visto en la que aparece *Cloud* dándose de palos con *Yitan*... y obviamente no. Si doy con dicha pantalla os la presentaré dentro de la nueva sección de *fakes*. No, *Yitan* no está en dicho juego, por mucho que le pese a todos los fans de ***Final Fantasy***. Sobre la posible salida de ***Suikoden 3*** en nuestro país... por ahora no hay nada, así que habrá que fastidiarse. Esperemos que si algún día ve la luz por aquí, lo haga a 60*hz*... y bueno, comprendo lo que dices de que como no salga vas a tener que chipearte la consola, es algo que no pocos han hecho ante tantas decepciones por traer juegos ralentizados o en su defecto directamente no traerlos. Pero recuerda que la piratería es mala para la consola (eso dicen ^_^*U*) y muy negativo para las compañías que traen los juegos. ¡Ah! ¿Que no los traen? Pues algo habrá que hacer para jugarlos... Emmm... ¡No a la piratería! ¡No a que me encierren por parecer que la defiendo! Jajaja... (de esta, al trullo unos añitos xDD) Y respecto al ***GTA3 Vice City***, si quieres que te digamos algo... por aquí en la redacción pensamos que es una soberana caca, aunque para gustos hay colores (¿y cacas decolores? oh, ese invento tan revolucionario que nunca llega... xDD).



Dibujo frikoso a más no poder de Iori (Motril, Granada)

Miguel Batanero (San Fernando, Cádiz) nos propone que preparemos un par de ***Mugen***, uno con *mechas* (robots) y otro con personajes de tipo *pocket* o *SD*. Bueno, veremos lo que se puede hacer (*¡Clarens! ¡Apunta ideas!*). ¿Eh? Tienes un recuerdo un poco raro de nuestro primer ***Mugen*** en ***Gametype***... eso de que los luchadores pudiesen convertirse en chicas es algo que nunca ha pasado... *O_oU*

En fin, como quieres cartearte con lectores dispuestos a intercambiar imágenes y material del **Turrican**, de los **KOF** y de **Capcom**, aquí dejo tu dirección:

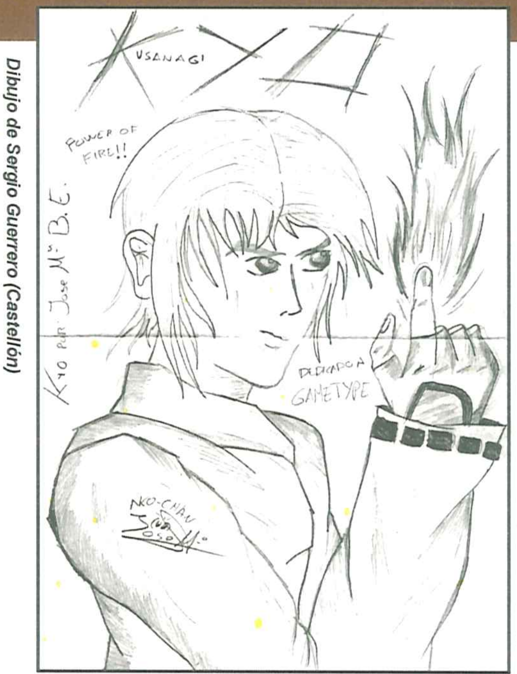
Miguel Batanero Estévez
c/Héroes del Baleares, 13, 2ºA
San Fernando (Cádiz)

José María Ballester (de Torremenel-Orihuela, Alicante) me

pregunta para cuándo saldrán en España el ***KOF2000*** y ***2001***. Pues no se si te referirás a la versión **PS2** o **Dreamcast**, porque obviamente a la *arcade* no... Sea como sea, las adaptaciones a consola de estos ***KOF*** que quizás tuviesen posibilidades de aparecer serían las de **PS2** que, en todo caso, verían luz seguramente mucho después de ser lanzadas en el mercado americano. Esperemos que **Playmore** no se olvide de nosotros, y ojalá que llegase aquí también el *pack* de los 2 ***KOF*** para **PS2** al precio de 1 (como en los USA).



Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



Dibujo de José Ballester (Torremenel, Alicante)

R.C.O. (Gerona) nos manda una carta donde analiza las ***Gametype*** dando su punto de vista sobre las secciones que le sobran y faltan. De entre ellas responderé a algunas, como por ejemplo el hecho de que pongamos las novelas oficiales en las revistas y no en los *CD*s. Sí, ya se que es sólo texto, pero ese texto se ha traducido exclusivamente para ***Gt***, lo que nos lleva a darnos un curro de la hostia, como para encima meterlo en el *CD* y que los lectores sin **PC** no puedan disfrutarlas. Además, como es lógico esta sección de novelas está mayormente agradecida que inclusive los *dossiers*, porque a fin de cuenta los *dossiers* son recopilaciones de juegos comentados sin más que eso, y mientras se pueden leer artículos sobre muchos de los juegos incluidos, novelas de ***KOF*** no ha ofrecido nadie en este país salvo el equipo **Type**. Hay que tener en cuenta muchas cosas, y si de algo estamos muy orgullosos es de que nuestros lectores tienen bien claro lo que van a encontrar. Personalmente no me van a pagar más por vender el doble de lo que vendo, así que prefiero llegar a un público limitado con 2 dedos de frente, y no al comprador bobo de la ***HC*** (que siempre admite que es una revista penosa, pero aun y con esas la compra mes a mes *^_^U*). ¿Criticar a la competencia? Nuuu... en realidad esto es sólo una coña y si ellos lo leyesen no pasaría de que se riesen un poco por vender un peo% a su lado *^_^UU*. Siguiendo con lo de las novelas... eso de no ponerlas para meter mejor temas de interés "más general" es justo lo contrario de lo que acabo de decir. Por ejemplo,



Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)

FRIKILANDIA FRIKILANDIA

cuando metimos el artículo especial de ***Spiderman*** lo hacíamos por citar las relaciones con las compañías japonesas, así como sus *mangas* y series *sentai*. Sin embargo, no pusimos ***Spiderman*** ahí en plena portada, igual que no hemos puesto ***Matrix***, ni pondremos ***Harry Potter***, ni muchísimo menos ***Tomb Raider***. Cierto es que si algún juego es realmente bueno y no es japonés, lo metemos como *Special Report*, pero procuramos que no sea más de uno por número. Toda esta parrafada viene a decir que a nosotros realmente lo que le gusta a la mayoría nos trae sin cuidado. El mundo no se mueve por lo que hace la inmensa mayoría, si no por los cambios y aportes que realmente ofrecen unos pocos. ¿En qué grupo te incluyes? Ofreceremos siempre lo que el público necesite e intentaremos alcanzarle las cosas más raras o, como mínimo, dar un punto de vista que profundice donde los demás no llegan. Y si no os dais cuenta de esto sólo tenéis que comparar, por poner un ejemplo con este mismo número, cualquier otro artículo que aparezca en la competencia sobre ***Made in Wario*** o el increíble ***Castlevania Aria of Sorrow***. Ya que nos das un repaso, también quiero comentar al público general que ciertamente en muchísimos artículos estamos retrasados respecto a las demás publicaciones (es obvio que en otra buena cantidad de comentarios nos adelantamos meses y meses), pero la cosa es que si un juego llega a este país o meramente sale de Japón siempre tratamos de reventarlo al completo para después hablar sabiendo lo que decimos. De ese modo, cuando los demás reseñen la salida ipsofacta de un juego estarán demostrando con su corta información que no les ha dado tiempo de jugar más que un par de horas (y...). Pues eso, mejor tarde y bien que pronto y de un modo cutre.

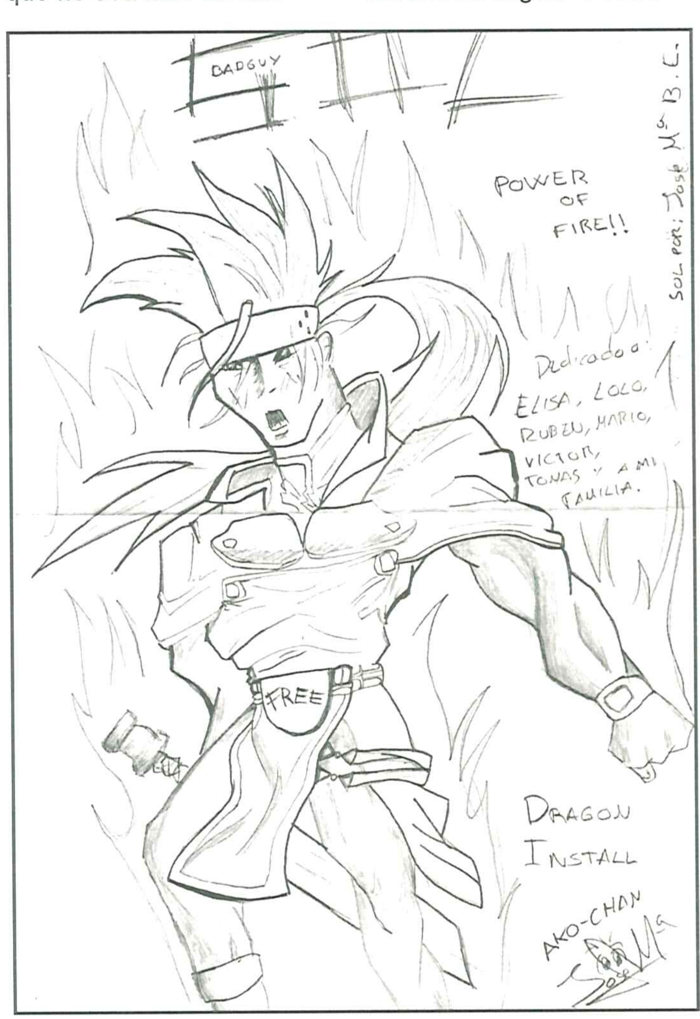
Siguiendo con el repaso que nos das, comentas que 2 páginas de correo para una revista bimestral es muy poco... Pues fíjate que en el número anterior ni llegué a meter correo... En realidad este mismo número no habría pasado de las 2 páginas de no ser

Dibujo de Alberto Martínez (Aranjuez, Madrid)



Dibujo de Iori (Motril, Granada)

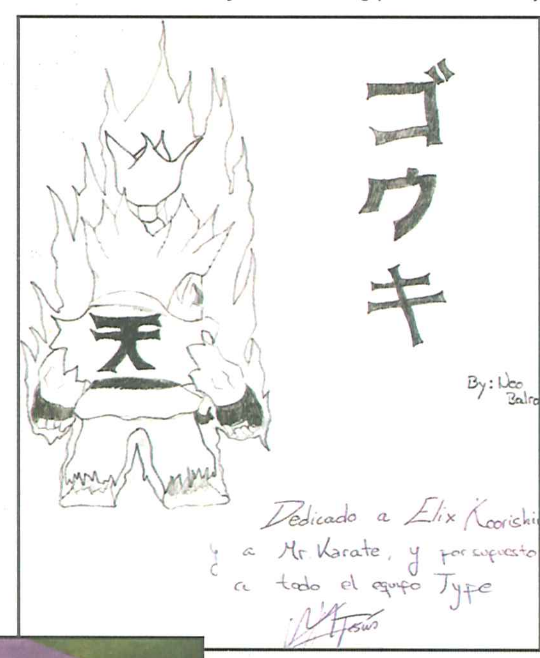


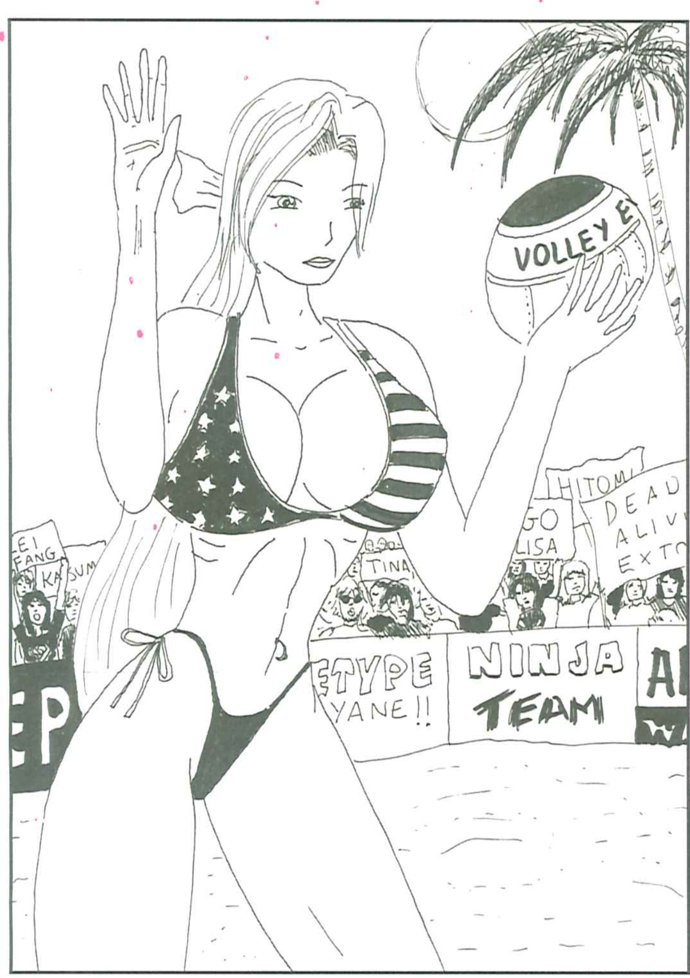


Dibujo de José Ballester (Torremene, Alicante)

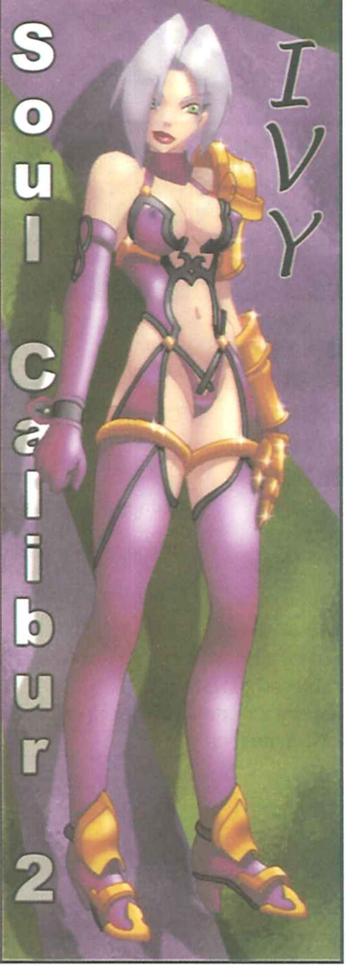
porque me enrollo más que una persiana cuando me da por hablar de nuestros ideales, jajaja... Hacen falta más cartas y más dibujos para llevar adelante un correo de suficientes páginas, y la verdad es que sois un poquito vagos, ¿eh? También habrá quien piense que el correo es una pérdida de espacio, porque sólo sirve para resolver dudas de gente concreta o responder a paridas (a veces soltando también paridas). También te quejas de que hayamos dividido la guía de ***Metal Gear Solid 2*** en 3 números y lo cierto es que no las hemos dividido, si no que se han ido publicando según se iban realizando. No se si por aquí os lo he comentado alguna vez, pero ***Gametype***, aunque salga cada 2 meses, en realidad tiene un tiempo limitado de realización que en total ronda los 10 días. ¿Qué quiere decir esto? Que en 10 días hay que escribir, maquetar y corregir 100 páginas, mientras que otras revistas tardan un mes entero en hacer 1 sola revista contando con varios maquetadores (en estos momentos salvo unas pocas páginas por número que maqueto yo -y las portadas-, lo demás lo hace todo 1 sola persona). Y creedme, demasiado bien sale la revista para estar preparada en tan solo 10 días. Y comprimir

Dibujo de Neo Balrog (enviado vía e-mail)





Otro dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



más los textos... Sí, hay algunas secciones que podrían llevar los textos más comprimidos (como esta misma, por ejemplo), pero basicamente todo es cuestión de que ajustamos los tamaños de letra a razón del texto obtenido para las páginas designadas en los números al repartir las 100. Es un poco lioso de explicar, pero el caso viene a lo mismo de antes, quedando este texto a letra 10 y artículos como ***Made in Wario*** a letra 7 (muy por debajo del tamaño impuesto por las publicaciones del mundillo, que ronda el 9~11). Seguiré con tu carta en el próximo número, que por hoy se acaba la función... ¡¡Escribidme más!!

Mr.Karate

Dibujo de Perfect CHAOX
(http://humano.ya.com/pchaos720)

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Septiembre del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Apellidos ( ) Nombre ( )

Dirección ( )

Código Postal ( ) Ciudad ( ) Provincia ( )

Apdo Correos ( ) Tlf. ( ) Edad ( )

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ( )

Números atrasados: ( )

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ( ) Fecha de caducidad ( )

Firma (obligatorio)

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.

SHEN COMICS

COMIC BOOK-MANGA-ANIME-MERCHANDISING

Mortal!!!! donde esta SHEN COMICS donde puedo encontrar todo el comic book americano, todo el comic europeo...

...asi como tambien manga anime, figuras y merchandising de toda clase e incluso son especialista en manga y anime importado...

SHEN

design: www.ertitomontana.com

C/MARQUES DE SANTA ANA 9 28004 MADRID

TLF: 91 521 84 32 E-MAIL: shen-comics@rettemail.es

metro: NOVICIADO Y CALLAO